

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

L'ÉMÉRILLON OU LE VAL DES REGRETS :
UN JEU VIDÉO UTILISÉ COMME MOYEN D'EXPRESSION

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR
YAN PÉPIN

MARS 2006

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

Je tiens à remercier les émerillons qui jusqu'ici m'ont mené :

Du département de multimédia de l'UQAM :

*Louis-Claude Paquin (directeur de mémoire), Stéphane Larivière,
Jean-Pierre Boyer, Jean Décarie, Simon-Pierre Gourd et Jean-François Renault.*

Amis et collaborateurs :

*Clément et Louise Pepin, Laurent Gosselin, Grégory Bony,
Jacques Perron, Mathieu Binette, Monique Vézinas,
France et Patrick, Dominic et C-line, Eza et Karl-Ugo, Marie-Pomme et Mathieu,
avec un merci tout spécial au Club de Recréation Médiévale,
ainsi qu'à Françoise Faucher et Jacques Languirand.*

Je dédie ce mémoire aux dames de ma forêt; Julie, Louise et Audrey...

Table des matières

RÉSUMÉ.....	V
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE 1 : CONTEXTE DE L'ŒUVRE ET INTENTIONNALITÉ.	4
1.1 Du potentiel expressif des jeux vidéo.	4
1.2 Nature des jeux et modalité d'évocation du réel.....	7
1.3 Interactivité et fatalité.....	9
1.4 Message de l'œuvre.....	11
1.5 Le public.....	12
CHAPITRE 2 : L'ŒUVRE.....	14
2.1 Vue d'ensemble.....	14
2.2 Logiciels utilisés.....	15
2.3 Structure et arborescence.....	18
2.4 Interfaces et contrôles.....	19
2.5 Interactivité.....	24
2.6 Mouvement.....	31
2.7 Environnement visuel.....	33
2.8 Environnement sonore.....	35
CHAPITRE 3 : GENÈSE.....	38
3.1 Préproduction.....	38
3.2 Production.....	44
3.3 Postproduction.....	54
CONCLUSION.....	59
APPENDICE A : SCÉNARIO INTERACTIF.....	66
Instructions générales relatives à une lecture éclairée du scénario.....	66
Chapitre 1 : Le Vieux Manoir.....	66
Chapitre 2 : Le Val des Regrets.....	78
Chapitre 3 : Le Pont Périlleux.....	89
Chapitre 4 : La Mer des Larmes.....	94
Chapitre 5 : L'Île de Verre.....	99
APPENDICE B: ORGANIGRAMME GÉNÉRAL DE LA TRAME NARRATIVE.....	109
APPENDICE C : AINSI PARLAIT PLANCTON L'ANCIEN.....	110
BIBLIOGRAPHIE.....	115

Table des figures

Figure 1.1 : Le déroulement d'un jeu de type « ludus ».....	62
Figure 1.2 : Schéma des possibles narratifs de Claude Bremond.....	62
Figure 2.1 : La tapisserie du vieux manoir	63
Figure 2.2 : Le symbole des saisons.....	64
Figure 2.3 : L'Émerillon d'Aventures.....	64
Figure 3.1 : Le chevalier errant de Sir John Everett.....	65

Résumé

Ce mémoire de maîtrise en multimédia relate les principales étapes de la production de *L'Émerillon ou le Val des Regrets*, un conte interactif en trois dimensions rendu en temps réel et distribué sur cédérom. Avec ce projet, nous avons comme principaux objectifs d'étudier la portée communicationnelle et expressive des jeux vidéo, de même que de développer une méthodologie de travail pour la réalisation d'environnements virtuels interactifs avec des moyens restreints.

L'aventure de *L'Émerillon ou le Val des Regrets* se déroule dans la forêt de Brocéliande en Bretagne armoricaine, environ cent ans après la mort du légendaire roi Arthur. Dans cet univers mythique, le joueur est appelé à incarner un vieux chevalier à la recherche d'un oiseau (l'émerillon) qui lui fut donné par son amante, mais qui s'est mystérieusement échappé. Partant en quête, le vieil homme rencontre, dans le *Val des Regrets*, plusieurs apparitions de lui-même à divers stades de sa vie qu'il doit confronter pour enfin retrouver la sérénité. Ce n'est qu'au bout d'un long voyage intérieur qu'il parviendra enfin à Ynis Wittrin, l'Île de Verre, où il retrouvera son amante, mais où, entraîné par l'émerillon, il accèdera aussi à un autre niveau de conscience qui l'amènera à partir de nouveau à l'aventure. Le jeu forme une boucle, de façon à ce que la quête du chevalier ne se termine jamais, pour illustrer le caractère perpétuel de la recherche du bonheur et de la découverte de soi.

Pour progresser dans le jeu, le joueur doit résoudre des énigmes faisant appel à sa coordination et ses réflexes, son sens logique, et sa capacité à faire un choix rapidement. L'objectif final du jeu est de faire réfléchir le joueur sur le sens de sa propre vie à travers les actions qu'il a entreprises dans la peau du vieux chevalier.

MOTS CLEFS : JEUX, VIDÉO, LÉGENDES, ARTHURIENNES, MOYEN-ÂGE, CONTE, INTERACTIF, INTERACTIVITÉ, BRETAGNE, BROCÉLIANDE.

*Ce qu'an ne set puet an aprandre,
qui painne i vialt metre et antandre,
fet li prodon, biax amis chiers.
Il covient a toz les mestiers
et poinne et cuer et ialz avoir;
par ces III puet an tot savoir.
Et quant vos onques nel feïstes
ne autrui fere nel veïstes,
se vos fere ne le savez,
honte ne blasme n'i avez..*

« Ce qu'on ne sait, on peut l'apprendre,
pourvu qu'on s'en donne la peine,
bel ami cher », dit le prud'homme [à Perceval].
« Tout métier requiert
effort, courage et persévérance;
par ces 3 on peut tout savoir.
Et quand vous ne le fîtes jamais auparavant
ni ne vîtes autrui le faire,
si vous ne savez y faire,
honte ni blâme n'y avez. »

- Chrétien de Troyes in *Perceval ou Le Roman du Graal* (XIIe siècle, traduction libre).

Introduction

Éprouvant fut le chemin que nous avons emprunté au cours des trois années pendant lesquelles nous avons travaillé sur l'œuvre inachevée qui fait l'objet de ce mémoire de maîtrise en multimédia. Jamais en effet, n'avions-nous imaginé l'envergure que prendrait notre idée de composer et réaliser, à compte d'auteur, une fable d'inspiration médiévale en utilisant les dernières technologies interactives pour partager celle-ci avec le public.

Cette interactivité qui nous fascine et mystifie est pourtant un phénomène universel primordial et joue un rôle prépondérant au cœur de toute vie humaine, une grande partie de ce que nous sommes étant attribuable aux relations que nous entretenons avec autrui. Cela dit, une question se pose : Pourquoi donc nos œuvres narratives (littéraires, théâtrales, cinématographiques ou autres), calquées sur nos existences et sensées la symboliser, sont-elles *a priori* si immuables, si étanches à rétroaction du public?¹ Au-delà des problèmes technologiques inhérents à la médiatisation de l'interactivité (qu'on a résolu, en théorie du moins, avec l'invention de l'ordinateur), des difficultés d'ordre sémantiques expliquent selon nous le petit nombre et la relative pauvreté du corpus universel des histoires interactives. Bien qu'il soit maintenant plus facile que jamais d'avoir recours à des procédés interactifs

¹ *A priori* disons-nous car le temps finit inévitablement par intégrer *a posteriori* la rétroaction du public à l'œuvre elle-même, la modifiant au gré des tendances de chaque époque, comme en témoignent de nombreux récits anciens.

dans les œuvres médiatiques - notamment avec les jeux vidéo qui représentent aujourd'hui une industrie plus grosse et plus prospère que l'industrie du cinéma *hollywoodien* – il semble néanmoins toujours très difficile d'utiliser ces procédés pour exprimer une vision, faire sens. Étourdis que nous sommes par l'aspect sensuel des réalités virtuelles, nous oublions que celles-ci trouvent une grande partie de leur raison d'être dans les symboles, les métaphores, les connotations, exactement comme dans la « vraie » réalité. Or, cette dimension métaphysique est trop souvent laissée pour compte par des créateurs obnubilés par l'aspect physique (et superficiel) des mondes interactifs qu'ils créent. Dépourvues d'intentionnalité apparente, ces œuvres courent le risque de n'être qu'une coquille vide, un *faux Graal*. D'un autre côté, il faut bien admettre qu'il s'avère souvent très difficile de réussir à communiquer un message succinct à travers la complexité de la structure non linéaire de ces univers fictifs.

Un des principaux objectifs que nous avons tenté d'atteindre avec *L'Émerillon ou le Val des Regrets* est justement d'ériger un pont comblant le vide entre les concepts d'intentionnalité et d'interactivité. En fait croyons-nous, ce « chaînon manquant » a toujours existé, seulement, la vitesse frénétique à laquelle évolue l'univers des médias interactifs nous empêche de prendre réellement conscience des aspects communicationnels et symboliques des œuvres interactives, particulièrement des jeux vidéo. Ainsi, le conte interactif faisant l'objet de ce mémoire ne présente pas en lui-même de grandes innovations technologiques, esthétiques ou structurales, mais plutôt, fidèle à la locution *non nova sed nove*², est-il le fruit d'un regard différent porté sur la création de telles œuvres, permettant, espérons-le, d'atteindre une plus grande intensité dramatique.

Au cours de cet ouvrage, nous allons tâcher d'expliquer le plus clairement possible notre démarche de création, en commençant par dresser un portrait du contexte dans lequel ce projet a été mené, tant au niveau des théories des nombreux champs d'études (communication, études littéraires, philosophie, sémiotique, ludologie) qui nous ont aiguillé sur le chemin à suivre qu'à celui de notre propre cursus et de nos motivations personnelles. Nous enchaînerons ensuite par une description détaillée des différents éléments constitutifs

² Non pas des choses nouvelles, mais d'une manière nouvelle.

de l'œuvre comme telle, qu'il s'agisse des interfaces de contrôle, de l'interactivité ou des aspects sonores et visuels. Enfin, nous allons relater le plus fidèlement possible la genèse de *L'Émerillon ou le Val des Regrets*, comme une sorte de journal de bord se voulant avant tout un guide permettant à ceux qui nous succéderont d'éviter peut-être certains des écueils qui compliquèrent indûment notre chemin. À ceux-là spécialement, nous adressons nos plus sincères salutations et souhaitons à tous nos lecteurs autant de plaisir à nous lire que nous en avons éprouvé en réalisant ce projet.

Chapitre 1 : Contexte de l'œuvre et intentionnalité.

Dans ce chapitre, nous allons aborder différentes problématiques reliées à l'aspect communicationnel des jeux vidéo afin d'établir un contexte théorique pour notre conte interactif, *L'Émerillon ou le Val des Regrets*.

1.1 Du potentiel expressif des jeux vidéo.

Malgré le peu d'exemples existants sur le marché actuellement, l'auteur de ce mémoire persiste à croire que les œuvres interactives à caractère ludique, c'est-à-dire les jeux vidéo, ont des caractéristiques uniques qui pourraient les rendre utilisables à des fins pédagogiques et même – c'est notre objectif – artistiques. Aussi, trois de leurs caractéristiques (qu'on ne retrouve aussi efficacement coordonnées, à notre avis, dans aucun autre médium) nous paraissent d'une importance particulière et justifient notre attention : interactivité, *ludicité*, et accessibilité.

L'aspect interactif est le plus évident et surgit sûrement en premier dans l'esprit de ceux qui tentent de cerner avec quelque rigueur la nature des jeux vidéo. Bien que systématisée dans les années quarante par Norbert Wiener et les cybernéticiens¹, la boucle de rétroaction² qui est à la base du fonctionnement de l'interactivité fait cependant, depuis toujours, partie intégrante de tout système dynamique, tant à l'échelle humaine qu'universelle. Si l'Homme a inventé la peinture pour saisir la dimension visuelle de sa réalité, le gramophone pour la dimension sonore et le cinéma pour enfin capturer le mouvement (et la relation espace-temps), il n'existait pratiquement aucun médium capable de permettre l'interactivité avant l'avènement des premiers ordinateurs, malgré que ce phénomène soit au cœur de toute évolution, toute vie. Néanmoins, bien que cette possibilité nouvelle soit d'elle-même

¹ Le mot cybernétique provient de la racine grecque « pilote » et dont la forme latine dérivée fournit le mot gouvernail. Wiener lui-même présentait la cybernétique comme la science du contrôle et des communications. In Philippe Breton et Serge Proulx, *L'Explosion de la communication : La naissance d'une nouvelle idéologie*, éditions Boréal, 1994, page 91.

² L'idée de rétroaction (*feed-back*) sert à décrire « ...tout dispositif purement informationnel capable d'ajuster son comportement en fonction de l'analyse qu'il [fait] de son action. » In *L'Explosion de la communication*, page 95.

fascinante, les jeux vidéo modernes ne se contentent pas d'être interactifs, mais englobent en plus les aspects phénoménologiques de la réalité précédemment énumérés, image, son et mouvement, d'où l'appellation *œuvre multimédia*. Ce *Gesamtkunstwerk*³ moderne réussit ainsi à procurer, plus qu'aucun autre média, l'effet d'immersion du spectateur recherché depuis si longtemps.

Quant à l'aspect ludique des jeux vidéo, il en fait autant leur gloire que leur misère. Pour certains, le fait que les jeux vidéo soient, justement, des jeux, leur enlève d'office toute crédibilité en dehors du monde des passe-temps ou celui de l'enfance. Les notions de souffrance et d'effort contraignant sont si profondément ancrées dans nos consciences que l'idée de se développer, de s'enrichir par le jeu, nous semble oisive et dépravée. Pourtant, le jeu permet d'appréhender la réalité par l'expérimentation et, loin d'inhiber l'effort, l'encourage en sublimant la dimension contraignante du travail imposé. Depuis Jean Piaget (1896-1980) jusqu'à la dernière réforme de l'éducation au Québec, plusieurs spécialistes de la pédagogie s'entendent pour dire qu'une façon efficace d'assimiler un apprentissage consiste à le concrétiser en le mettant en action. Ainsi, plus qu'*une carotte au bout du bâton*, le côté ludique des jeux vidéo leur confère une capacité hors pair de transmission des informations, quelle que soit leur nature.

Finalement, qu'on parle de consoles, d'ordinateurs personnels, de téléphones cellulaires ou d'Internet, les jeux vidéo sont de plus en plus accessibles sur des médiums de plus en plus variés et peu dispendieux. Un récent sondage Ipsos/Reid⁴ démontre que 71% des canadiens utilisent Internet, ce qui, couplé à des ventes records de consoles ainsi qu'à l'omniprésence des ordinateurs dans toutes les sphères de la société, ne peut résulter qu'en un accès accru aux jeux vidéo qui sont passés de phénomène marginal à culture populaire en seulement une dizaine d'années. Puisqu'ils ne nécessitent pas de lieux dédiés ou d'appareils dispendieux, les jeux vidéo bénéficient d'une grande flexibilité par rapport à d'autres formes d'activité

³ *Gesamtkunstwerk* est un terme allemand signifiant « œuvre d'art total » utilisé par Wagner pour désigner ses opéras qui combinaient une multitude de disciplines artistiques.

⁴ Pour des détails concernant ce sondage tenu en 2003, référez-vous au site Internet www.journaldunet.com/0401/040129ipsos.shtml.

interactive, artistique (installations, théâtre improvisé, happening) ou ludique (sports, jeux de société), ce qui en fait un moyen privilégié pour atteindre une grande partie de la population.

Toutefois, malgré les indéniables qualités mentionnées ci-dessus, un fait demeure : rares sont les jeux vidéo qui cherchent à accomplir davantage que nous divertir à un niveau dépassant la gratification rapide. Les thèmes clichés foisonnent, agrémenté de violence gratuite⁵ et d'images sexuelles rétrogrades faisant l'objet de scénarii bidons imaginés sans conviction, sans intention autre que de lier ensemble des séquences interactives vides de sens. Pendant ce temps, une censure sournoise, sans commune mesure avec ce qui existe pour les autres médias⁶, s'installe lentement au niveau social, témoignant de la méfiance grandissante du public envers la « mythique » puissance subversive de jeux qui n'ont pour objectif - ironiquement - que de nous amuser.

Nous croyons que cette situation prévaut d'abord parce que la société en général et les créateurs en particulier comprennent mal les mécanismes de communication et d'expression à l'œuvre dans les jeux vidéo. Tout notre travail sur *L'Émerillon* a été orienté vers l'exploration de ces mécanismes complexes et l'élaboration d'une méthodologie de création de jeux vidéo plus personnels - d'auteurs - proposant une alternative aux stratégies de production industrielles actuellement prépondérantes.

Ces nobles objectifs se fondent sur une conviction, celle que les jeux vidéo ont une portée culturelle, une signification sociale résultant d'une capacité à communiquer des messages symboliques profonds. D'où la nécessité d'une vision plus large, considérant d'emblée le jeu

⁵ Une certaine violence se retrouve, dans sa forme psychologique ou physique, au cœur de tout conflit. Puisqu'au sens dramatique les actions importantes dérivent presque tous de conflits (Aristote, *Poétique*), on peut inférer que sans une certaine violence, il n'y a pas d'action dramatique. Il apparaît donc normal et sain que plusieurs jeux vidéo soient violents. Un problème ne survient que lorsque le recours à la violence est systématique et sans motifs intra-diégétiques.

⁶ Plusieurs controverses existent présentement concernant des jeux vidéo comme *Grand Theft Auto 3* et *Doom 3*. Ces jeux présentent certes des séquences très violentes, mais pas nécessairement *plus* violentes que celles présentées dans certains films d'action ou d'horreur. Y aurait-il deux poids, deux mesures?

vidéo comme un *médium* porteur de *messages émergents*. Dans ce modèle, celui auquel nous adhérons, l'auteur décide de la portée de son jeu en lui conférant une dimension ludique, sociale, ou artistique selon ses intentions (ou encore les trois ensemble!). Le joueur quant à lui, ne recevra pas les messages véhiculés par le jeu d'une façon linéaire, mais restituera lui-même le message à partir de ses propres expérimentations. De cette façon, le mot « jeu » dans l'expression « jeu vidéo », loin d'être confiné à une *ludicité* restrictive, est dorénavant perçu dans tout son sens relationnel, intersubjectif, un peu comme on parle d'un *jeu d'acteur* dans un contexte théâtral. L'interaction n'est plus une fin en soi, mais un artifice qui, mis au service de l'immersion, génère une force d'empathie et augmente l'impact des messages véhiculés par le jeu. Cette communication peut se faire entre l'auteur du jeu et les joueurs et, dans le cas des jeux à plusieurs joueurs, entre les différents participants.

Tâchons maintenant d'étudier comment les jeux vidéo s'y prennent pour transmettre un message, afin de comprendre ce *modèle communicationnel* des jeux vidéo qui est la base de notre travail pour *L'Émerillon*.

1.2 Nature des jeux et modalité d'évocation du réel

Comme le mentionne le *ludologue*⁷ Gonzalo Frasca, « la théorie littéraire et la narratologie ont été utiles pour comprendre les cybertextes et les jeux vidéo⁸ ». Toutefois, bien que les jeux vidéo aient en commun de nombreux éléments avec les histoires (des personnages, des actions en séquence, un contexte et une conclusion⁹), des différences fondamentales les séparent néanmoins, rendant la narratologie inapte à les étudier dans leur spécificité. Certes, les histoires, comme les jeux, sont des moyens de témoigner d'une perception de la réalité (bien que cette réalité puisse être fictive), mais là où une histoire aura recours à la *narration* pour *représenter* une réalité, un jeu vidéo utilisera plutôt la *simulation* pour *modéliser* cette même réalité.

⁷ Un ludologue pratique la ludologie, nouvelle discipline qui fait l'étude des jeux en général et des jeux vidéo en particulier.

⁸ "Literary theory and narratology have been helpful to understand cybertexts and videogames", in *Ludology meets narratology*, article disponible sur le site Internet www.ludology.org.

⁹ L'observation est de Gonzalo Frasca in *Ludology meets narratology*.

De nombreuses analogies peuvent cependant être faites entre le déroulement d'un jeu¹⁰ et le processus de création d'une trame narrative dans une histoire. Les jeux se déroulent généralement en trois étapes, à savoir le commencement (où les règles sont édictées et où les joueurs décident de participer), le développement (où les joueurs entreprennent des actions pour atteindre des objectifs définis dans les règles) et finalement, le dévoilement des résultats (où on départage vainqueurs et perdants)¹¹. Du côté de la création d'une histoire, Frasca nous réfère au sémiologue Claude Bremond qui, dans son ouvrage *Logique du récit*, propose un schéma des *possibles narratifs*¹² décrivant l'éventail des possibilités s'offrant à l'auteur au moment de la création d'une trame narrative. S'échelonnant lui aussi sur trois étapes, son schéma se décrit comme ceci : 1- Une tâche est susceptible d'être assumée par l'agent. 2- L'agent s'abstient ou encore, choisit d'entreprendre la tâche. 3- Dans l'éventualité où l'agent a entrepris la tâche, il en découle une réussite ou un échec. Comme nous pouvons le voir par les similarités de ses deux modèles, l'acte de jouer à un jeu, avec des prises de décisions en fonction d'un objectif, s'apparente davantage à l'acte de créer une histoire qu'à celui de l'écouter. Du même coup, créer un scénario de jeu renvoie à définir par des règles l'éventail d'actions et d'objectifs à partir desquels les joueurs décideront des stratégies qui les mèneront à la victoire ou à la défaite. « Alors qu'un jeu est un ensemble de possibilités, une histoire est une séquence d'actions enchaînées¹³. »

D'un autre côté, nous pourrions aisément enregistrer une session de jeu et la diffuser au cinéma pour produire une trame narrative. Ainsi, bien que le jeu ne soit pas narratif en lui-même, il génère différentes sessions qui, elles, sont narratives (quoiqu'il faille quelques fois considérer la notion de narrativité dans un sens très large pour accommoder les jeux plus abstraits comme *Tétris*). Les histoires ainsi produites sont cependant rarement intéressantes, les univers manquant de profondeur et de cohérence, les personnages manquant de crédibilité

¹⁰ Frasca classe les jeux en deux groupes distincts, *ludus* et *paideia*. Nous faisons ici référence aux jeux *ludus*, avec des règles plus strictes et la désignation d'un vainqueur. Pour plus d'informations référez-vous à l'article *Ludology meets narratology*.

¹¹ Voir figure 1.1.

¹² Voir figure 1.2.

¹³ « ... the first is a set of possibilities, while the second is a set of chained actions. » in *Ludology meets narratology*, page 8.

et la trame narrative manquant d'intensité dramatique. Aussi, puisqu'avec *L'Émerillon*, nous voulions produire des sessions de jeu dont la force évocatrice avoisinerait celle des médias non interactifs, nous ne pouvions pas simplement représenter l'histoire à l'aide des techniques de narration traditionnelle qui ne prennent pas en compte les décisions du joueur. Nous avons plutôt choisi la *simulation* comme modèle, dont voici la définition proposée par Gonzalo Frasca:

Une simulation est l'acte de modéliser un système A par un système B moins complexe tout en retenant certains comportements du système A¹⁴.

Dans une simulation, les règles choisies par l'auteur influencent l'aspect final d'une session de jeu et témoignent de la façon dont celui-ci croit qu'un système fonctionne. Autrement dit, les *descriptions* du monde narratif sont en quelque sorte remplacées par la *régulation*. Conséquemment, la simulation semble transmettre les informations d'une façon moins dirigée et précise que la narration. En contrepartie, puisque la simulation fait en sorte que les informations émergent de l'expérimentation du joueur au lieu de lui être imposées, les chances sont qu'en bout de ligne, ces informations aient plus d'impact. Cette capacité qu'ont les œuvres interactives de faire surgir une réflexion chez le joueur fut au cœur de nos préoccupations pendant la conceptualisation et la réalisation de *L'Émerillon* ou le *Val des Regrets*.

1.3 Interactivité et fatalité

Bien que nous ayons démontré que les jeux vidéo communiquent dans une logique de simulation, ils n'ont pas, comme c'est le cas pour les simulations du domaine scientifique, à modéliser la réalité virtuelle de façon impartiale. Bien au contraire, la tâche d'un bon concepteur de jeu consiste justement à savoir quand et comment *biais* les règles d'une simulation afin de rendre celle-ci amusante et, possiblement, de communiquer ses intentions. Pour illustrer ceci, imaginons-nous un jeu vidéo qui simulerait parfaitement la conduite d'une

14 « Simulation is act of modeling a system A by a less complex system B, which retains some of A's original behaviour » in Simulation versus Representation, article publié uniquement sur le site www.ludology.org.

voiture de course de type Formule1. D'emblée, la plupart d'entre nous n'arriveraient tout simplement pas à manipuler convenablement la voiture, encore moins à en tirer du plaisir. Et les quelques astucieux qui parviendraient à saisir toutes les subtilités des mécanismes de contrôle devraient ensuite consacrer leur vie pour devenir compétitifs, ce qui, de toute façon, apparenterait ce jeu à un travail.

Or, ce qui prévaut pour un jeu de course est aussi valable pour un jeu d'aventure comme *L'Émerillon*. Il ne s'agit pas d'établir des règles permettant une simulation parfaitement réaliste du monde dans lequel l'aventure se déroule. Pour arriver à nos fins, à savoir raconter une histoire complexe et touchante, il faut amener ce que certains appellent péjorativement une *linéarité* et que nous appellerons plutôt, au sens aristotélicien, la *fatalité*¹⁵.

On a longtemps considéré que l'intérêt principal d'une œuvre interactive était précisément de donner au joueur la possibilité d'influencer la trame narrative selon ses actions. Nous avons cependant déjà critiqué cette approche dans un court texte intitulé *Ainsi parlait Plancton l'Ancien*¹⁶ en démontrant, par le biais d'une métaphore, que donner au public la liberté de choisir le dénouement d'une histoire était essentiellement antidramatique et dissipait le fil directeur de cette histoire. Ce qui, selon nous, caractérise une bonne trame narrative, c'est que ses principaux éléments scénaristiques découlent les uns des autres, d'une manière inéluctable, animés par *la logique causale de ce qui doit être*. De cette façon, il ne peut y avoir qu'une seule conclusion possible à une bonne histoire.

Pour respecter cette logique dramatique, une simulation interactive doit pouvoir suggérer au joueur une grande liberté (comme celle dont disposent les personnages des tragédies, souvent issus de lignée royale et exerçant un grand pouvoir), tout en limitant sa capacité à changer la destinée de son personnage. Plus le sentiment de liberté donné par l'interactivité sera grand, plus l'effet tragique sera percutant.

¹⁵ Pour Aristote, la tragédie est la recreation des idées en action de l'homme, une action étant une série de gestes engagés en fonction d'une pensée menée jusqu'à sa fin. Ces actions génèrent des événements qui doivent découler logiquement les uns des autres, de sorte qu'il n'y ait aucune dérogation possible.

¹⁶ Nous avons inclus ce texte à l'appendice C.

Afin d'arriver à cet effet avec *L'Émerillon*, nous avons tenté d'adapter les différentes activités interactives à la trame narrative de l'histoire, plutôt que de faire l'inverse, comme c'est le cas dans la plupart des jeux vidéo actuels. Expliquons-nous : Habituellement, pour créer un jeu vidéo, on invente d'abord une activité interactive (ex. : un personnage sautant de plateformes en plateformes en tentant d'éviter ses adversaires) à laquelle on greffe subséquemment une histoire pour donner une motivation supplémentaire au joueur (ex. : vous devez sauver la princesse). Pour *L'Émerillon* en revanche, nous avons fait le processus inverse, créant d'abord une histoire servant de fil directeur pour le jeu à laquelle nous avons ensuite intégré différentes épreuves interactives qui doivent être réussies par le joueur pour progresser. Les liens empathiques créés entre le joueur et son personnage pendant ces activités interactives viennent, selon nous, accentuer l'effet dramatique de l'histoire.

1.4 Message de l'œuvre

L'Émerillon ou le Val des Regrets étant un conte interactif avec une portée philosophique, nous tâcherons maintenant d'expliquer brièvement nos intentions à ce niveau, c'est-à-dire décrire le message que nous désirons communiquer.

Depuis longtemps, nous voulions faire un jeu dont le but du personnage central ne serait pas de sauver le monde, mais de se sauver soi-même, de trouver l'harmonie intérieure. Ainsi, l'objectif principal d'un tel jeu vidéo serait non plus de gagner la partie, mais de susciter chez le joueur une réflexion sur le sens de sa vie et la vraie nature du bonheur.

Pour orienter la réflexion du joueur, nous voulons exprimer notre vision personnelle de cette quête du bonheur en montrant la futilité de vouloir fixer celui-ci définitivement. Ainsi, la quête doit continuellement se renouveler, car elle seule donne un sens à notre existence. Arrêter de chercher, c'est ni plus ni moins, fermer les yeux et refuser de laisser entrer la sagesse. Ouvrir les yeux, c'est comprendre que notre progression personnelle passe par l'introspection, l'acceptation de soi, et la volonté de s'améliorer. Même l'amour, concrétisation du bonheur ultime, ne doit pas être statique. C'est encore par le renouvellement constant des deux amants que celui-ci devient authentique, que l'affection n'est pas qu'hypocrisie. La beauté de notre existence ne s'exalte que dans un mouvement perpétuel et cyclique, analogue à celui des saisons et des étoiles.

Pour celui qui, toute sa vie, n'a cessé de se dépasser, agissant de façon passionnée en toutes choses, sachant jouir quotidiennement d'un bonheur profond, mais fugitif, usant ainsi son corps jusqu'à la moelle par le biais de ses sens, la mort est perçue comme un doux repos, la panse pleine d'un festin bien mérité, lors d'un beau soir d'été. Un été éternel.

Nulle part dans le jeu cette vision ne sera communiquée de façon explicite. Nous voulons plutôt faire vivre une expérience qui pourrait amener le joueur à formuler sa propre philosophie à partir du cadre que nous lui proposons.

1.5 Le public

Étant donné la dimension philosophique de notre conte interactif, nous le croyons adapté particulièrement aux adultes, peu importe l'âge. Cela ne veut pas dire qu'un public plus jeune s'en désintéressait systématiquement : nous croyons que, même pris au premier niveau, notre jeu reste intéressant, bien qu'il perde un peu de sens.

Chez les adultes, nous visons tout particulièrement ceux qui, bien qu'ils possèdent un bon ordinateur, ne se sont jamais vraiment intéressés aux jeux vidéo, soit par manque d'intérêt, soit par manque de temps. Nous croyons d'une part que notre jeu se distingue assez des autres jeux vidéo dans ses prémisses pour susciter l'intérêt d'un public différent et d'autre part que sa durée relativement courte (1h30), comparable à celle d'un long-métrage au cinéma, plaira à ceux qui n'ont pas le temps de jouer aux autres jeux vidéo qui durent en moyenne 40 heures.

Les jeux vidéo sont souvent classifiés par genre, c'est-à-dire des jeux partageant une «jouabilité¹⁷» semblable. Le genre le plus apte à décrire notre jeu est celui dit *jeux d'aventures*. Or, bien que ce genre ait fait la gloire des jeux d'ordinateurs (par opposition aux jeux pour consoles de jeux) dans les années '80-90, il faut bien admettre qu'il est en perte de popularité depuis une dizaine d'année, ce qui pourrait restreindre notre public. Cependant, puisque nous nous adressons précisément à ceux qui ne jouent pas aux jeux actuellement

¹⁷ Le terme vient de l'anglais *gameplay* et désigne l'ensemble des facteurs (règles, contrôle, interactivité) qui contribuent à faire progresser le jeu vers son dénouement.

proposés dans le commerce (qui représentent plus de 50% de la population), il y a fort à parier que ceux-ci seront beaucoup moins influencés par les modes en vigueur et que c'est même précisément le côté « contre-courant » de notre jeu qui les intéressera. Autrement dit, nous ne nous adressons pas à ce qu'on appelle un public « niche » ou marginal (les nostalgiques des jeux d'aventures classiques des années '80), mais nous cherchons plutôt à attirer un nouveau public, traditionnellement laissé de côté par les studios commerciaux.

Chapitre 2 : L'oeuvre

Dans ce chapitre, nous présenterons notre oeuvre en détaillant sa trame et sa structure *interactive*, ses interfaces et ses modalités de contrôles, ainsi que nos choix esthétiques concernant le mouvement et les éléments visuels et sonores.

2.1 Vue d'ensemble

L'Émerillon ou le Val des Regrets est un conte interactif¹ en trois dimensions rendu en temps réel et distribué sur support cédérom. Dans ce jeu dont l'action se déroule dans la forêt de Brocéliande en Bretagne armoricaine, le joueur incarne un vieux chevalier à la recherche d'un oiseau (l'émerillon) qui lui fut donné par son amante il y a très longtemps en gage d'amour, mais qui s'est mystérieusement échappé. Partant en quête, le vieil homme rencontre, dans le *Val des Regrets*, plusieurs apparitions de lui-même à divers stades de sa vie qu'il doit confronter pour enfin retrouver la sérénité. Ce n'est qu'au bout d'un long voyage intérieur qu'il parviendra enfin à Ynis Wittrin, l'Île de Verre, où il retrouvera son amante, mais où, entraîné par l'émerillon, il accédera aussi à un autre niveau de conscience qui l'amènera à partir de nouveau à l'aventure. Le jeu forme une boucle, de façon à ce que la quête du chevalier ne se termine jamais, pour illustrer le caractère perpétuel de la recherche du bonheur et de la découverte de soi.

Pour arriver à faire progresser cette histoire, le joueur doit résoudre des énigmes faisant appel à sa coordination et ses réflexes, son sens logique, et sa capacité à faire un choix rapidement. L'objectif final du jeu est de faire réfléchir le joueur sur le sens de sa propre vie à travers les actions qu'il a entreprises dans la peau du vieux chevalier.

Dernièrement, puisque nous avons compris en cour de route que réaliser l'entièreté d'un projet de cette envergure débordait du contexte de la maîtrise, nous nous sommes contenté de rédiger le scénario interactif du jeu (voir appendice A) sur lequel nous nous sommes ensuite

¹ Nous préférons l'appellation conte interactif à celle, plus générale de *jeu vidéo d'aventures* pour souligner l'importance que nous accordons à l'histoire et à la symbolique par rapport à la connotation ludique des jeux vidéo. Nous croyons tout de même que ce qu'on appelle *jeu vidéo* englobe le conte interactif.

basé pour réaliser une scène étalon intitulée *Le Miroir des Faës* (incluse sur le cédérom accompagnant ce mémoire). De plus, pour donner une idée du reste du projet, nous avons monté un court-métrage sous forme de « bande-annonce » (aussi incluse sur le cédérom). Tout au long de ce chapitre, nous nous référerons tantôt à l'œuvre telle que décrite dans le scénario, tantôt à l'extrait de l'œuvre que nous avons réalisé sur cédérom (dans lequel cas nous préciserons).

2.2 Logiciels utilisés

a) Le moteur de jeu

Nous assistons, depuis quelques années, à une standardisation et une simplification des outils de production pour les jeux vidéo tridimensionnels rendus en temps réel. Ce phénomène, que nous n'hésitons pas à comparer à l'arrivée des caméras-épaules dans le monde du cinéma, est pour nous d'une importance capitale à la réalisation de notre projet. Si, dans le monde du cinéma, nous avons séparé la fabrication de l'outil (la caméra) de celle du contenu (le sujet filmé) depuis le début, la chose était inimaginable il y a encore quelques années dans le domaine des jeux vidéo. En effet, les jeux vidéo étaient (et sont encore quelques fois) programmés de telle façon que le code « technique » permettant l'affichage des images, du son, des animations, le calcul des effets de la lumière et des lois de la physique, ainsi que la gestion des périphériques de contrôles (souris, clavier, joystick), occupe le même espace logique que le code décrivant le contenu spécifique du jeu comme tel. Cette structure rend la programmation du jeu très difficile d'accès et oblige l'auteur à connaître en profondeur des mécanismes qui n'ont pourtant rien à voir avec le contenu du jeu. Conséquemment, les auteurs de ces jeux proviennent principalement de milieux scientifiques et sont, par nature, plus intéressés au fonctionnement de la « machine » qu'à l'effet du contenu sur le public. De plus, la nécessité de construire l'outil en plus du contenu, comme si on devait, au cinéma, construire chaque caméra en fonction de chaque film, génère des coûts de développement beaucoup plus élevés, rendant ainsi la production de jeux vidéo pratiquement impossible pour des auteurs individuels ou des équipes à petit budget.

L'arrivée sur le marché de logiciels appelés « moteurs de jeu » allait révolutionner ces techniques de programmation en offrant une série de fonctionnalités génériques et

paramétrables s'occupant de plusieurs aspects techniques de la programmation et permettant au créateur de se concentrer sur le développement de contenu spécifique à son jeu. C'est grâce à l'un de ces moteurs de jeu, *Virtools Dev*, que *L'Émerillon* a pu voir le jour dans sa version actuelle.

Le choix de ce logiciel n'a pas été facile et, bien que notre expérience fut tout sauf facile, nous croyons maintenant plus que jamais avoir fait le bon choix. Par son prix raisonnable en comparaison à d'autres moteurs de jeu dits « haut de gamme » (comme *RenderWare*), par l'accessibilité de son approche visuelle de la programmation et par la flexibilité gagnée en permettant trois niveaux d'approche (C++ avec le « Software Development Kit (SDK) », approche en script via *Virtools Scripting Language* (VSL) et finalement approche visuelle avec les « building blocks »), *Virtools Dev* s'est avéré un outil abordable, puissant et relativement fiable, constituant selon nous le moteur de jeu idéal pour la création de jeux d'auteurs, ou encore l'enseignement du design de jeux.

b) Modélisation et animation

Puisque le moteur de jeu ne prend pas en charge la modélisation et l'animation des univers et des personnages virtuels, il nous fallait choisir et apprendre un logiciel spécialisé à cet effet. Bien qu'il existe plusieurs logiciels très performants à ce niveau, seuls deux d'entre eux, à savoir *3D Studio Max* et *Maya*, pouvaient aisément exporter leur contenu dans *Virtools Dev* lors du commencement du projet (*Softimage XSI* et *Lightwave* sont maintenant supportés). Nous avons choisi *Maya* pour son interface unifiée que nous préférons à celle de *3D Studio Max*, ainsi que parce que Michel Fleury du département de design de l'Université du Québec à Montréal (UQAM) offrait des cours de *Maya* abordables, en plus de l'accès au logiciel. Même si *Maya* est habituellement considéré comme étant un peu plus long d'apprentissage que *3D Studio Max*, nous sommes satisfait de notre choix en bout de ligne, connaissant maintenant un logiciel puissant, dont l'utilisation dans le domaine des jeux vidéo gagne de plus en plus de popularité.

Aussi, puisque notre projet requerrait des personnages avec des expressions faciales convaincantes et qu'il y avait un grand nombre de répliques à leur faire dire, il fallait trouver un logiciel compatible avec *Maya* qui nous permettrait d'animer efficacement des visages.

Un logiciel appelé *Eyematic FaceStation* nous a rapidement séduit en proposant l'idée de digitaliser par capture de mouvement (motion capture) les expressions faciales et les mouvements de la tête de nos acteurs au moment où ceux-ci interprétaient leur personnage, et sans qu'on ait recours à des senseurs ou une machinerie compliquée et onéreuse (comme c'est habituellement le cas pour toute entreprise de capture de mouvement). Malheureusement, nous avons eu des résultats mitigés avec ce logiciel, un de nos acteurs (Jacques Languirand) présentant des caractéristiques faciales non reconnaissables (barbe blanche et longs sourcils très fournis).

Dernièrement, pour réussir à créer tous les arbres et la végétation nécessaire à l'évocation de la forêt de la Brocéliande, nous avons misé sur un logiciel spécialisé dans la génération de végétaux en trois dimensions : *X-Frog*. La particularité de *X-Frog* réside dans le fait que le logiciel ne part pas de modèles pour créer des fleurs ou des arbres, mais plutôt de formules mathématiques qui conditionnent, dans la nature, la génétique des plantes. Là encore cependant, la mise en application de ces belles théories s'est montrée plutôt décevante, le logiciel offrant une interface plutôt rébarbative et une courbe d'apprentissage assez élevée pour des résultats somme toute ordinaires. Le fait que les nouvelles mises à jour de ce logiciel ne soient dorénavant plus disponibles sur *Maya*, mais uniquement sur *Cinema 4D*, n'a pas aidé non plus...

La plupart des végétaux qui se retrouvent dans *L'Émerillon* ont donc été modélisés à la main dans *Maya*.

c) Textures et infographie

Il est inutile de nous étendre longtemps sur les vertus de *Photoshop*, un logiciel d'infographie en deux dimensions utilisé dans plusieurs productions multimédia à travers le monde depuis son apparition dans les années '80. Dans *L'Émerillon*, nous nous sommes servi de *Photoshop* pour la création des textures de nos environnements et de nos personnages virtuels, ainsi que pour tous nos éléments d'interfaces en deux dimensions. Afin d'optimiser l'utilisation de la mémoire vive requise pour les textures, nous avons utilisé un « plug-in » de *Photoshop* créé par la compagnie *Nvidia* et permettant de sauvegarder les images en format *Direct Draw Surface* (.dds) qui permet de copier et de compresser celles-ci directement dans la mémoire

de la carte vidéo. Le format DDS est bien plus efficace comparativement au format *Targa* (.tga) qui produit des fichiers trop volumineux et aux images de format Joint Picture Expert Group (.jpg) qui se décompressent trop lentement dans la mémoire vive.

2.3 Structure et arborescence

Nous avons divisé *L'Émerillon ou le Val des Regrets* en 5 chapitres à savoir 1- *Le Vieux Manoir*, 2- *Le Val des Regrets*, 3- *Le Pont Périlleux*, 4- *La Mer des Larmes* et 5- *Ynis Wittrin* (l'île de verre). Pour faire une correspondance avec le schéma actanciel d'un conte du sémioticien Algirdas Greimas², les sections 1 et 5 correspondent à peu près aux situations initiales et finales, tandis que les sections 2, 3 et 4 correspondent aux péripéties. Cette structure est statique et séquentielle, dans le sens qu'elle ne peut être modifiée par les actions du joueur. Elle constitue donc les fondations sur lesquelles se construit la trame narrative *produite* par les séances de jeu. À ce sujet, rappelons-nous que nous n'avons pas créé ce conte interactif pour donner des choix narratifs au joueur, ce qui n'aurait pour conséquence que de générer une infinité d'histoires insipides (car précisément, génériques). Comme nous en avons discuté au chapitre précédent, nous voulons utiliser l'interactivité pour créer des liens empathiques et accentuer l'effet dramatique de l'histoire.

Chaque chapitre comprend une ou plusieurs scènes qui sont des entités spatiales cohérentes. Nous profitons de cette division principalement pour alléger la quantité de mémoire requise par l'ordinateur et ainsi améliorer les performances du jeu. À titre d'exemple, le chapitre 1 comprend 2 scènes, l'introduction (qui se déroule dans un palais) et le manoir, alors que le chapitre 2 comprend l'ouverture, la forêt, la maison du jeune homme et finalement, le *Miroir des Faës* (qui a été réalisé au complet et inclus sur le cédérom accompagnant ce mémoire).

Finalement, pour faciliter l'organisation des médias (textures, modèles, animations et sons) de même que pour garantir une certaine cohérence sonore, certaines scènes plus vastes ont été divisées à leur tour en lieux distincts. À titre d'exemple, la scène du manoir comprend : la

² Algirdas Greimas, *Sémantique structurale : recherche de méthode*, Larousse, 1966

chambre à coucher, l'étude, la cuisine, la salle à manger, le livre, la cour avant et la cour arrière.

Pour identifier rapidement ces divers éléments structuraux dans le scénario, nous désignons chaque chapitre par un chiffre, chaque scène par une lettre majuscule et chaque lieu par une lettre minuscule. Ainsi, 2C b) renvoie au chapitre 2, scène C et location b), l'intérieur de la chaumière.

Au niveau symbolique, chaque chapitre correspond à une étape de la quête intérieure du personnage principal. L'organigramme général de la trame narrative, qu'on trouve à l'appendice B de ce mémoire, fournit d'importantes précisions à ce sujet. Mentionnons particulièrement l'aspect itératif de cette trame, c'est-à-dire que la fin du chapitre 5 correspond avec le début du chapitre 1, de sorte que le jeu n'a pas de fin. Cette structure cyclique est au cœur de la symbolique de notre jeu. Elle démontre le caractère perpétuel de la quête du bonheur et empêche le joueur de gagner la partie définitivement. C'est une façon pour le joueur d'expérimenter le renouvellement de sa quête, chose qu'un médium non interactif aurait peine à accomplir.

Toutefois, puisque nous avons l'intention de réaliser ce jeu au complet après la maîtrise, nous nous sommes limité, dans l'implémentation de cette boucle scénaristique, à faire recommencer exactement la même histoire au joueur. De ce fait, nous croyons que la plupart des joueurs ne finiront pas la quête plus d'une fois, mais qu'ils comprendront, après être revenus au point de départ, le sens profond, la morale du conte. Il est évident qu'avec des moyens temporels et financiers plus grands, nous pourrions exploiter plus à fond cette structure itérative en proposant, par exemple, une quête qui se déroulerait sur quatre saisons (une par itération) et qui mènerait le vieux chevalier à différents endroits du Val des Regrets en couvrant d'abord son enfance, son adolescence, sa maturité puis finalement, sa vieillesse.

2.4 Interfaces et contrôles

a) Le menu principal

Le jeu s'ouvre sur un parchemin qui se déroule pour présenter les différentes options qui s'offrent au joueur. Ce parchemin restera accessible au joueur tout le long du jeu par le biais

d'un petit « sceau » vert sur lequel celui-ci pourra cliquer (sauf pendant les moments où nous avons voulu éviter l'accès à la sauvegarde). Bien que la métaphore du parchemin ne soit pas d'une grande originalité dans le genre « jeu d'aventure médiéval », il n'en demeure pas moins un moyen efficace et rapidement assimilable pour représenter un menu. Ce menu propose différentes actions que nous allons expliquer :

- Commencer l'histoire : Nous avons préféré l'expression « Commencer l'histoire » à la formule plus traditionnelle « Commencer la partie » pour mettre l'emphasis sur l'objectif principal du jeu qui est de faire émerger une histoire à partir d'un jeu interactif. Lorsqu'on appuie sur ce bouton, une autre fenêtre apparaît pour nous indiquer que l'action de « Commencer l'histoire » aura pour effet de « replacer le signet au début de l'histoire » et que la partie en cours sera perdue. Là encore, nous avons préféré d'appeler « signet » les paramètres indiquant la progression du jeu plutôt que de faire référence aux termes « sauvegarder la partie » et « charger la partie ». De plus, le jeu a été programmé de sorte que jamais le joueur n'a à sauvegarder sa partie activement puisque le « signet » se met à jour automatiquement, au fur et à mesure que le joueur progresse. Le côté négatif de cette façon de procéder est qu'il ne peut y avoir qu'un seul signet, une seule partie en mémoire en tout temps. Cependant, puisque le jeu est destiné à être complété le plus souvent en une seule session continue, cet inconvénient nous semble négligeable.
- Continuer l'histoire : Permet de reprendre l'histoire là où nous l'avions laissée lors de la précédente session de jeu.
- Configuration : Permet de paramétrer le jeu en choisissant la résolution et la qualité des graphiques du jeu. Cette option n'est pas encore implémentée dans la version actuelle du jeu.
- Instructions : Donne accès au mode d'emploi en jeu. Cette option n'est pas encore implémentée dans la version actuelle du jeu.
- Quitter le jeu : Quitte le jeu. Avant de quitter, le programme place automatiquement un signet à l'endroit où le joueur est rendu pour préserver son progrès.

Lorsque le joueur décide de commencer une partie en sélectionnant l'option correspondante dans le menu parchemin, celui-ci remonte et, après un court moment d'attente pendant lequel l'ordinateur charge en mémoire vive les informations nécessaires, le joueur peut enfin contrôler son personnage et manipuler certains objets dans son environnement.

b) Contrôles de la caméra

Puisqu'il s'agit d'un jeu en trois dimensions, l'action est montrée à travers une caméra dynamique, en ce sens qu'elle est contrôlée par le joueur. Le contrôle de la caméra s'est toujours avéré un élément problématique des jeux en trois dimensions. Si nous donnons trop de contrôle au joueur, celui-ci a l'impression qu'il incarne davantage un caméraman que son personnage. Si nous n'en donnons pas assez, certains points de vue deviennent impossibles à obtenir et le joueur se sent frustré de ne pas pouvoir visualiser le monde à sa convenance.

Deux grandes catégories de point de vue sont particulièrement populaires dans les jeux tridimensionnels. D'abord, il y a la perspective dite « à la première personne » (aussi appelée « vue subjective ») dans laquelle la caméra est située littéralement dans la tête du personnage. Cette perspective a l'avantage d'établir un lien immersif très puissant entre le joueur et le personnage virtuel, permettant à celui-ci de voir exactement ce que voit celui-là. Ensuite, il y a la perspective dite « à la troisième personne » (aussi appelée « vue objective ») dans laquelle la caméra est généralement située à l'arrière du personnage et braquée sur celui-ci. Cette perspective présente l'avantage, quant à elle, de montrer le corps du personnage incarné, ce qui nous permet de voir les mouvements exécutés par celui-ci et de mieux nous repérer spatialement.

Nous avons implémenté ces deux types de caméra dans *L'Émerillon*, bien que la perspective à la troisième personne soit priorisée. Le joueur peut basculer à tout moment d'une vue à l'autre en appuyant sur le bouton du milieu de la souris. Pour manipuler la caméra objective, le joueur n'a qu'à déplacer son curseur en forme d'émerillon près des bordures de l'écran. Le point de pivot de la caméra étant sur le vieux chevalier, celle-ci « orbite » autour du personnage. Quand le joueur déplace le curseur sur les bordures droites ou gauches de l'écran la caméra orbite horizontalement, et quand il déplace le curseur sur le haut ou le bas de l'écran, la caméra orbite verticalement (« tilt up » et « tilt down ») jusqu'à ce qu'elle atteigne

une position située exactement au-dessus du personnage, à quel point elle stoppe pour éviter d'avoir une vue inversée. Tous ces déplacements de caméra sont pondérés et graduels; plus on s'approche d'une bordure, plus la vitesse de déplacement augmente. Pour contrôler la distance de la caméra par rapport au personnage, le joueur utilise la molette de défilement de la souris. Des distances d'éloignement minimum et maximum ont été fixées pour éviter des positions extrêmes. Finalement, tous ces contrôles sont repris et adaptés pour la vue subjective, excepté, bien entendu, la possibilité de « zoomer ».

c) Scénarisation du curseur

Pour des raisons évidentes, nous avons donné au curseur la forme d'un émerillon. Quand celui-ci est passé sur un objet spécial pour lequel le vieux chevalier a quelque chose à dire, un contour jaune l'illumine. En appuyant alors sur le bouton droit de la souris, on entendra une réflexion du chevalier en lien avec l'objet en question. Ces réflexions ne sont pas systématiquement répétées. La première fois qu'on clique, le chevalier porte une réflexion d'ordre général, et plus on clique sur un objet (jusqu'à trois fois pour certains objets), plus les réflexions donneront des indices sur la fonction ou la signification de l'objet dans l'histoire. De cette façon, le jeu s'ajuste aux aptitudes et à la curiosité de chaque joueur, ce qui vient résoudre (en partie) un problème récurrent dans bien des jeux d'aventures où les énigmes sont tantôt jugées trop difficiles, tantôt pas assez, et les discours, trop verbeux ou frigidés et laconiques.

Si le curseur est passé sur un objet pouvant être utilisé ou combiné avec un autre objet dans la scène, le bec de l'émerillon s'agite, comme s'il voulait picorer. En cliquant alors avec le bouton gauche de la souris, le vieux chevalier se déplacera vers cet objet et tentera, soit de l'utiliser, soit de le placer dans son inventaire.

d) L'inventaire

À quelques centimètres du bas de l'écran se trouve le parchemin d'inventaire, c'est-à-dire la collection de tous les objets qui sont en possession ou sous le contrôle du vieux chevalier (et donc, du joueur). Encore que clichée, la forme du parchemin s'est imposée par simple nécessité d'uniformisation et de cohérence avec la métaphore employée pour le menu

principal. Tous les objets de l'inventaire sont représentés sous forme d'icône et lorsque le curseur est passé au-dessus de ceux-ci, une brève description écrite s'affiche au bas de l'écran. Comme nous l'avons laissé entendre, certains objets figurant dans l'inventaire ne sont pas réellement stockés sur le vieux chevalier comme tel, mais représentent des animaux de compagnie sous son contrôle. Ainsi, pour ordonner à Escuyer, le chien du vieux chevalier, de se déplacer à un endroit en particulier, on n'a qu'à cliquer sur l'icône d'Escuyer (le curseur prendra alors la forme de l'icône) et ensuite cliquer à nouveau sur un endroit accessible au chien. Celui-ci jappera pour indiquer qu'il a reçu la commande et s'y rendra à la course ou à la marche, selon la distance à parcourir. Le fonctionnement est légèrement différent pour Zéphyr le cheval. Pour le monter ou en descendre, il faut soit cliquer directement sur celui-ci ou encore sur son icône dans l'inventaire. Pour les autres items du jeu, on peut tenter de les combiner en cliquant sur l'un, puis sur l'autre (par exemple en combinant la lance cassée et l'écharpe de lin pour créer une attelle au chapitre 2 scène C) ou encore en cliquant sur un élément du décor (comme lorsqu'on utilise la plume sur la paroi rocheuse en 2D afin de frotter celle-ci sur celle-là). Lorsqu'un objet n'a plus d'utilité dans la progression de l'histoire, il disparaît tout simplement de l'inventaire.

e) Le parchemin d'activités spéciales

Le parchemin d'activités spéciales est un élément d'interface multifonction situé au haut de l'écran et qui n'apparaît qu'à certains moments du jeu. Lors d'un dialogue entre le vieux chevalier et un autre personnage, ce parchemin sert à montrer les différentes options de dialogues s'offrant au joueur. Pendant les combats à l'épée, le parchemin exprime, sous forme d'une épée qui rapetisse, le temps qu'il reste au joueur pour compléter la présente passe d'armes. Il indique aussi le prochain écu qu'il lui faut viser. Dernièrement, lors des joutes à cheval, le parchemin indique quelle partie du corps de l'adversaire est visée actuellement.

L'Émerillon regroupant plusieurs types de « minijeux » très divers, nous jugeons important d'uniformiser leur interface respective en les regroupant au même endroit, afin d'en faciliter la compréhension par le joueur.

2.5 Interactivité

Le personnage principal de *L'Émerillon* est un vieil homme qui certes, fut jadis un grand chevalier, mais dont les plus beaux jours sont déjà passés. Cette proposition constitue un des caractères les plus originaux du jeu et implique une façon différente d'interagir avec l'environnement, par rapport aux jeux qui nous proposent d'incarner des superhéros. Plus qu'une simple fantaisie d'auteur, la « sénilité » du héros a conditionné la conception de plusieurs facettes du jeu. Au niveau de la mobilité par exemple, le fait que le vieux chevalier boîte d'une jambe ralentit grandement ses déplacements et force le joueur à compter sur Zéphyr, un cheval, pour assurer la plupart des déplacements de son personnage. De plus, puisque son avatar est limité au niveau de la flexibilité et des sens, le joueur doit recourir à Escuyer, un grand lévrier, pour bondir sur le Griffon par exemple, ou encore pour flairer une piste dans la forêt. Ces deux compagnons, Zéphyr et Escuyer (auxquels on peut rajouter l'émerillon), font office de « prothèses » au vieux chevalier et lui donnent des facultés héroïques (du moins pour un vieillard). Bien qu'ils n'aient pas de volonté propre, ces deux personnages sont, au niveau scénaristique, d'une importance bien plus grande que les autres objets du jeu. Ils accompagnent le joueur tout au long de sa quête (sauf sur l'Île de Verre où, pour des raisons symboliques, le chevalier doit être seul), et revêtent de multiples usages selon le contexte. Suite à une rencontre fort enrichissante avec Ed Hooks³ au festival Anima 04⁴, nous avons d'ailleurs tenté de renforcer ce lien entre le vieux chevalier et ses animaux de compagnie, notamment en offrant plus d'options d'interaction avec Escuyer (exemple : on peut lui ordonner de se déplacer à l'endroit de notre choix).

Puisque nous ne voulions pas que les actions du joueur influencent la trame narrative, seulement trois dénouements sont possibles pour toutes les activités interactives proposées dans *L'Émerillon* : victoire, mort, ou statu quo. La victoire survient lorsque le joueur est

³ Ed Hooks est l'auteur du livre "Acting for Animators" (Heinemann, deuxième édition révisée 2003). Il a été un professionnel de théâtre pendant trois décennies et enseigne des techniques de jeu aux animateurs et aux acteurs. Il a enseigné pour beaucoup de compagnies, y compris Lucas Learning, Disney Feature Animation (Sydney, Australie et Orlando, Floride), Valve Software et BioWare.

⁴ Anima 04 est un festival d'animation par ordinateur organisé à Montréal en 2004 par la Société des Arts Technologiques (SAT).

parvenu à accomplir l'activité avec succès et a pour résultat de faire progresser la trame narrative. La mort ne survient qu'après l'échec d'une activité dont les conséquences empêchent la bonne continuation de l'histoire, et demande au joueur de recommencer l'aventure à partir du dernier signet (dernière sauvegarde). Nous avions originellement prévu de « scénariser » la mort et le recommencement du jeu par une courte cinématique dans laquelle on voyait le vieux chevalier se réveiller subitement suite à un cauchemar (c'est-à-dire l'échec du joueur), mais nous avons finalement opté pour une simple fenêtre, alternative plus conservatrice, mais aussi moins longue à implémenter. Quant au statu quo, il résulte de toutes les entreprises échouées dont la conséquence n'empêche pas l'histoire de continuer son cours normal.

Pour ce qui est de la difficulté des activités interactives, nous voulions éviter de tomber dans l'écueil de plusieurs jeux commerciaux en proposant des activités trop difficiles dans l'objectif d'augmenter la durée de jeu. Le fait de créer des énigmes bien intégrées à l'histoire permet selon nous à la plupart des joueurs de réussir à les résoudre après quelques minutes de réflexions et deux ou trois essais. D'un autre côté, nous avons constaté que le niveau de difficulté de chaque activité pouvait varier grandement d'un joueur à l'autre, selon leur expérience avec les jeux d'aventure et leur connaissance des mythes médiévaux.

a) Les énigmes

L'activité principale de notre conte interactif, comme pour la plupart des jeux d'aventures, est la résolution d'énigmes par la manipulation de l'environnement virtuel et des objets qui s'y trouvent. Nous avons cependant porté une attention particulière à bien intégrer ces énigmes dans le contexte de l'histoire, afin qu'elles n'aient pas l'air de puzzles greffés artificiellement. Nous avons tenté de nous éloigner des lieux communs de ce genre de jeu, en évitant par exemple les portes barrées sans raison apparente et nécessitant telle clef trouvée à un endroit sans relation avec la porte. Le fait de créer l'activité en fonction de l'histoire nous a forcé à nous en tenir à ce que l'histoire demandait comme énigmes, sans plus.

Nous avons quelques fois cru bon d'intégrer un facteur temporel à la résolution de certaines énigmes. Par exemple, dans la scène du *Miroir des Faës*, si le joueur attend trop avant d'ordonner à son chien de bondir sur le griffon, le vieux chevalier ira lui-même attaquer la

bête, sans succès. Dans un même ordre d'idées, si le joueur attend trop avant de secourir son alter ego dans la scène du *Pont Périlleux*, le pont s'effondre et entraîne les deux chevaliers dans la mort. Le facteur temps fait plus que simplement augmenter la difficulté des énigmes : il leur confère un dynamisme qui oblige une certaine spontanéité de la part du joueur et qui augmente l'impression de réalisme.

b) Les minijeux

Une des conséquences résultant de notre décision d'adapter l'interactivité à la trame narrative est la création de plusieurs activités interactives différentes s'adaptant aux besoins de l'histoire, des sortes de minijeux nécessitant des manipulations très diverses de la part du joueur et faisant appel à plusieurs aptitudes dont la logique, les réflexes et même une forme d'empathie.

Nous allons maintenant tâcher de décrire les autres minijeux de *L'Émerillon*, tout en rappelant que nous n'en avons réalisé qu'un seul : l'escrime (la joute à cheval a cependant été l'objet d'un prototype inclus sur le cédérom en annexe à ce mémoire).

- L'escrime : L'idée de ce minijeu était de produire des combats d'escrime aux allures cinématographiques tout en s'éloignant des schèmes de contrôles habituellement utilisés dans les jeux de combat où il faut appuyer le plus rapidement possible sur des combinaisons compliquées de boutons, ce qui, selon nous, ne s'apparente pas du tout à l'activité réelle d'un combat d'escrime. Évidemment, ce système devait être aussi relativement simple à implémenter, puisque les jeux de combat peuvent être très longs et fastidieux à développer, même pour des programmeurs expérimentés. Notre solution a été de diviser les combats en plusieurs « passes d'armes » représentant une série d'échanges de coups tournant à l'avantage de l'un ou de l'autre des belligérants. Chaque passe d'armes se divise à son tour en deux phases distinctes, à savoir une phase interactive et une phase cinématique. Si le joueur remporte la phase interactive, son adversaire perd un « point de vie » et une cinématique sera affichée en fonction du nombre de points de vie restant à l'adversaire. Si le joueur perd la phase interactive, l'inverse se produit et il perd un point de vie. Quand le joueur tombe à zéro point de vie, il perd le duel (et la partie) et si son adversaire tombe à zéro point de vie, le joueur gagne le duel.

Séparer l'action du joueur de la partie « physique » du combat implique une abstraction des mécanismes de combat. Pour ce faire, nous avons tenté de cerner les diverses aptitudes requises lors d'un réel combat d'escrime, à savoir, anticipation, précision et rapidité et nous avons ensuite créé un jeu qui, a priori, n'avait aucun lien avec l'activité de faire de l'escrime, mais qui transposait d'une certaine façon ces trois aptitudes. Le résultat donne ceci : Le joueur contrôle un curseur en deux dimensions en forme d'épée et sur son écran apparaissent des écus sur lesquels figure le visage de son adversaire. Le but du jeu est de frapper ces écus dans le temps alloué (ce qui nécessite de la rapidité), tout en respectant l'ordre, car chaque écu a un chiffre correspondant à l'ordre dans lequel il doit être frappé. Cependant, le chiffre de chaque écu n'apparaît qu'après un certain temps, et le chiffre du premier écu ne s'affiche pas nécessairement avant celui du deuxième, ce qui oblige le joueur à deviner ou à déduire quel devrait être le prochain écu (ce qui fait appel aux capacités d'anticipation). Plus le joueur attend, plus les chiffres sont dévoilés et moins il a à anticiper, mais d'un autre côté, il dispose de moins de temps pour terminer la phase, ce qui augmente ses chances d'accrocher malencontreusement un mauvais écu (par manque de précision), qui à son tour se traduit par l'apparition d'un écu supplémentaire. Si le joueur arrive à frapper tous les écus à temps, il remporte la passe d'armes et enlève un point de vie à son adversaire. S'il n'y arrive pas, c'est le vieux chevalier qui perd un point de vie. Dernièrement, pour récompenser un joueur particulièrement rapide, un point de vie supplémentaire est déduit à l'adversaire si celui-ci remporte la passe d'armes avant que l'épée-chronomètre (qui indique le temps restant à la présente passe d'armes) ne tourne au rouge.

Le principal défi que nous devons relever avec ce minijeu était de renforcer les liens entre les actions du joueur et le réel combat. Pour ce faire, nous avons d'abord intégré des animations sur les écus montrant l'adversaire réagir aux coups qu'on lui porte. Les animations figurant sur les écus sont différentes pour chacun des trois combats du jeu et donnent une rétroaction spontanée aux actions du joueur. Ces animations sont agrémentées de sons de combat que nous avons voulu les plus réalistes possible afin de reconstituer fidèlement l'ambiance du combat, avant même que la phase cinématique n'ait lieu. Finalement, nous avons tenté de scénariser les chorégraphies de chaque phase de combat afin qu'elles correspondent réellement avec les performances du joueur dans la phase interactive.

Puisque nous pratiquons l'escrime médiévale, il nous tenait à cœur de faire un jeu vidéo qui, peut-être pour la première fois, s'attarderait à capturer l'essence de cette discipline somme toute relativement mal connue. Nous voulions des chorégraphies crédibles et authentiques (dans la mesure du possible, étant donné qu'aucun chevalier n'a réellement combattu de griffon), n'empruntant pas leur imagerie aux arts martiaux asiatiques qui influencent tant la plupart des jeux de combat. Ainsi, les trois combats⁵ de *L'Émerillon* ont tous été chorégraphiés avec l'aide du Club de Recréation Médiévale (CRM), des spécialistes du domaine.

Malgré tous les efforts que nous ayons déployés, ce minijeu de combat n'est pas parfait. Plusieurs joueurs auraient préféré voir une rétroaction plus directe, un peu comme c'est le cas dans la plupart des jeux de combat commerciaux. Nous croyons qu'en matière de jeux de combat, les attentes des joueurs sont grandement conditionnées par les nombreux autres jeux du même type auxquels ils ont joué auparavant, tant et si bien que proposer une approche aussi distinctive que la nôtre est un peu comparable à proposer de nouvelles règles pour un jeu d'échec. Néanmoins, nous sommes assez satisfait du résultat final et notre seul regret réside dans le fait que nous n'ayons pas encore pu réaliser au complet les deux autres combats d'escrime du jeu. Pour vous donner une idée, le premier de ces combats se déroulera sur le *Pont Périlleux* (qui s'effondrera!) et sera précédé d'une joute à la lance, tandis que le second, très difficile, mettra en scène le vieux chevalier contre quatre chevaliers des saisons et se déroulera dans le magnifique palais de verre de la Dame de la Forêt. Contrairement à plusieurs jeux commerciaux qui proposent des combats génériques à répétition et sans véritables motifs, chaque combat dans *L'Émerillon* est justifié clairement par son contexte et présente des particularités, tant au niveau des règles que du scénario, ce qui assure une intégration profonde dans la trame narrative.

⁵ Les trois combats sont les suivants : Le combat contre le griffon du Miroir des Faës (2D), Le combat du Pont Périlleux (3A) et le combat contre les chevaliers des saisons (5B). Notez que les deux derniers combats sont encore en cours de réalisation et que seul le combat contre le griffon se retrouve dans la version présente de *L'Émerillon*.

- La joute : L'activité de joute à cheval prévue pour *L'Émerillon* est grandement inspirée du prototype que nous avons réalisé en 2003 au début du projet. Il s'agit d'éperonner son cheval et de manipuler une lance afin de faire chuter son adversaire. Deux facteurs sont pris en considération : l'endroit où frappe la lance de chaque adversaire, et la vitesse de leur cheval au moment de l'impact. Le joueur contrôle sa lance en bougeant la souris et augmente la vitesse de son cheval en cliquant le plus rapidement possible avec le bouton gauche de sa souris.

La principale lacune du prototype était la difficulté d'évaluer la distance de son adversaire avec une vue subjective. Du coup, cela rendait la lance imprécise et le jeu frustrant. Pour remédier à cette situation, la distance entre le joueur et son adversaire est maintenant affichée dans le *parchemin d'activité spéciale* situé au haut de l'écran. De plus, la partie du corps de l'adversaire visée actuellement par la lance du joueur prend une coloration plus pâle, comme illuminée et vient faciliter grandement la manipulation de la lance. S'il est vrai qu'un chevalier médiéval ne disposait pas de ces instruments précis, le jeu de joute illustre bien les limites des simulations virtuelles et nécessite un recours à ces « palliatifs » pour donner au joueur un contrôle équivalent à celui d'un vrai chevalier.

- Les dialogues interactifs: *L'Émerillon* propose quatre dialogues interactifs qui sont autant de rencontres avec des personnages secondaires de l'histoire. Ces personnages étant tous des incarnations du vieux chevalier à divers moments de sa vie, chaque dialogue revêt un caractère symbolique distinctif. Alors que les deux premiers dialogues avec l'adolescent sont plutôt ouverts et permettent au joueur d'expérimenter toutes sortes d'approches afin d'en apprendre le plus possible sur son passé et l'objectif de sa quête, le dialogue avec le chevalier rancunier du *Pont Périlleux* et celui avec le vieillard de la *Mer des Larmes* requièrent une forme d'empathie de la part du joueur qui doit « deviner » quoi dire afin d'arriver à ses fins.

Techniquement, nous avons utilisé une structure arborescente classique pour représenter ces dialogues dans laquelle chaque choix de réplique donne ou empêche l'accès aux répliques subséquentes. Ceci nous a obligé à composer plusieurs dialogues en un afin d'offrir au joueur différentes façons d'aborder chaque thème de la discussion, ce qui fut très long et difficile,

étant donné que nous voulions que chaque réplique « sonne » juste dans l'ensemble et n'ait pas l'air ajoutée simplement pour donner un choix de plus.

Comme pour toutes les autres activités spéciales, les choix de répliques pour les dialogues interactifs sont affichés dans le *parchemin des activités spéciales* au haut de l'écran. Malheureusement, puisqu'il n'y a aucun dialogue interactif dans la scène du *Miroir des Faës*, cette activité n'a pas encore été réalisée, ni même prototypée. Nous restons cependant confiant dans sa pertinence et son utilité puisque de nombreux jeux d'aventures commerciaux ont utilisé, dans le passé, un système similaire avec succès.

c) Didactique

L'ère des manuels d'instructions en papier est révolue, bien que ceux-ci présentaient selon nous d'indéniables avantages dont celui d'ajouter un « médium » de plus (c'est-à-dire le livre) à l'œuvre multimédia. Quoi qu'il en soit, il nous fallait trouver une façon d'intégrer le mode d'emploi du jeu au jeu lui-même. Pour ce faire, nous avons d'abord prévu des instructions simplifiées « en jeu » qui sont accessibles à partir du menu principal. Ces instructions illustrent, au moyen d'images et de textes, toutes les manipulations basiques de l'interface de jeu et s'étendent sur trois écrans successifs. Les contrôles pour *L'Émerillon* étant assez simples, le joueur moyen devrait passer au travers de ces écrans en moins d'une minute.

Pour expliquer en détail certaines activités plus complexes du jeu (comme l'escrime ou la joute), de même que pour informer le joueur sur le personnage qu'il incarne, son univers, son passé et ses motivations profondes, nous avons conçu un tutoriel, c'est-à-dire, une partie du jeu servant à apprendre le fonctionnement du jeu par l'expérimentation. Ce tutoriel correspond, comme nous l'avons indiqué à la section 2.2 à la situation initiale du conte et constitue en fait le chapitre un au complet.

Toute l'histoire de *L'Émerillon* tourne autour de la résolution de problèmes qui ont eu lieu dans le passé. Il fallait donc trouver une façon efficace de transmettre les événements-clés de ce passé au joueur, et c'est précisément le rôle que jouent la tapisserie, le livre intitulé *Historia Armoricae* et la lettre d'Ahvielle. De ces trois éléments, seule la lettre d'Ahvielle

reste dans l'inventaire du personnage tout le long de sa quête, car elle contient, cryptée, la réponse à l'énigme finale du jeu. C'est donc aussi le seul élément didactique renvoyant au passé du vieux chevalier que nous avons réalisé dans le cadre de la maîtrise. Sa fonction est d'expliquer le but de la quête du vieux chevalier, c'est-à-dire retrouver Ahvielle en suivant *l'Émerillon d'Aventures*. Quant à la tapisserie, elle raconte visuellement les événements qui ont causé la chute et le handicap du chevalier lorsqu'il était jeune. Dans le jeu, il est prévu que lorsque le joueur cliquera avec le bouton gauche de la souris sur cette tapisserie, on l'entendra en pensées se relater à lui-même ces événements. Dernièrement *l'Historia Armoricae*, un vieux livre sur l'histoire de l'Armorique, donne de précieuses informations sur le contexte de l'histoire et sur les traditions suivies par la Dame de la Forêt. Le texte intégral de ce livre, crucial pour saisir en profondeur la symbolique du récit, est disponible à l'appendice A dans la section *Document complémentaire : Historia Armoricae*.

Nous jugions important que le joueur, incarnant un chevalier d'expérience, puisse avoir pratiqué quelque peu ces aptitudes martiales avant de rencontrer son premier vrai ennemi. Dans cette optique, nous avons prévu dans la cour arrière du manoir, une lice d'entraînement pour la joute, de même qu'un mannequin de bois pour l'escrime. En cliquant sur l'un ou l'autre de ces objets, le joueur peut pratiquer ces deux activités jusqu'à ce qu'il se sente suffisamment aguerri. Le programme commente aussi les performances du joueur pour l'informer sur sa force relativement au reste du jeu.

2.6 Mouvement

a) Les personnages

Un jeu comme *L'Émerillon* requiert une finesse au niveau des mouvements qui n'est souvent pas nécessaire pour d'autres types de jeu dans lesquels le fait qu'une action ait été accomplie est plus important que la façon dont elle l'a été. Dans un jeu où l'intérêt est plus de vivre une histoire que de gagner la partie, la façon dont chaque action se déroule prend une grande importance. Ainsi, le simple fait de marcher témoigne, dans *L'Émerillon*, du passé et de l'âge du personnage, ce qui a une incidence sur la façon dont le joueur s'identifie à son avatar. Certaines actions qui, d'ordinaire, sont escamotées pour maintenir le rythme, par exemple,

l'action de se pencher pour ramasser un objet au sol, ont été soigneusement animées pour donner un côté plus cinématographique à la session de jeu.

Le souci accordé aux animations faciales est un autre point distinctif de notre projet, motivé par la nécessité de transmettre des émotions profondes avec des personnages complexes. Depuis toujours, les personnages de jeux vidéo sont réputés pour être plutôt froids et d'expression peu subtile. Le fait que leur interprétation verbale soit souvent confiée à des acteurs amateurs ne fait rien pour aider. Nous avons tenté de corriger cette situation en ne travaillant qu'avec des acteurs de premier ordre (Jacques Languirand et Françoise Faucher), ainsi qu'en utilisant des technologies capables de transposer les expressions faciales de nos acteurs sur nos modèles tridimensionnels. Bien qu'il y ait eu un sérieux décalage entre la théorie et la pratique et que, pour toutes sortes de raisons techniques, les animations faciales de notre jeu sont encore bien loin d'égaler ce qu'on retrouve chez des acteurs humains, il n'en reste pas moins que nous avons développé l'idée de travailler avec des personnages de jeu vidéo comme si on montait une pièce de théâtre. Seul l'avenir nous dira jusqu'à quel point nous pouvons approcher la perfection humaine au niveau de l'expression, mais nos résultats avec *L'Émerillon* laissent croire qu'avec des outils un peu plus fiables et un plus gros budget, des jeux pourront bientôt offrir des performances théâtrales très convaincantes.

Finalement, nous ne pourrions parler de l'animation dans *L'Émerillon* sans mentionner le travail accompli au niveau des combats d'escrime. Nous avons accordé beaucoup d'importance à reconstituer les combats chevaleresques de la façon la plus crédible possible et nous n'avons reculé devant rien pour arriver à nos fins. De la façon dont le vieux chevalier tient son épée jusqu'aux jeux de pieds entre les échanges, rien n'a été laissé au hasard et nous avons eu recours à une équipe d'escrimeurs-médiéviistes chevronnés pour élaborer et ensuite performer toutes les chorégraphies martiales que nous avons filmés et sur lesquelles notre animateur 3D, Grégory Bony, s'est basé pour animer nos modèles. Un extrait de ces enregistrements est d'ailleurs fourni sur le cédérom accompagnant ce mémoire.

b) Caméra et dynamisme

La plupart des jeux d'aventures ont, jusqu'ici, privilégié une approche en deux dimensions avec un point de vue statique. De récentes œuvres comme *Sybéria I* et *II* ou *Broken Sword*

ont poussé jusqu'à intégrer des personnages en trois dimensions rendus en temps réel dans des environnements en deux dimensions, mais le point de vue du joueur reste toujours statique et devient rapidement monotone. La raison de ce choix est que les développeurs ont tendance à privilégier des graphismes détaillés qui, jusqu'à récemment, requéraient des environnements rendus à l'avance ou encore des budgets astronomiques (cette dernière possibilité est plutôt improbable pour les jeux d'aventure). Néanmoins, l'amélioration des technologies vidéo combinée à l'arrivée sur le marché d'outils de développement puissants et économiques (comme *Virtools Dev*) nous a permis de développer des environnements réellement tridimensionnels pour *L'Émerillon* et ainsi, de bénéficier d'une caméra dynamique. Avec une telle caméra, on peut enfin regarder l'environnement à travers un point de vue en constant changement, ce qui intègre la notion de mouvement dans le point de vue même du joueur. En contrepartie, cela oblige aussi à concevoir les environnements de façon à ce qu'ils soient fonctionnels sous tous les angles possibles, ce qui demande beaucoup de travail. Nous croyons cependant que l'intérêt suscité par un point de vue dynamique en vaut largement le coût.

2.7 Environnement visuel

Nous voulions surtout nous éloigner, au niveau visuel, du photoréalisme qui fait la fierté des jeux vidéo commerciaux, mais qui pourtant résulte, le plus souvent, en des environnements frigides et des personnages à l'allure artificielle - voire même cadavérique - suscitant davantage la peur que l'identification et l'immersion. Notre idée était de rappeler que des humains créaient les modèles du jeu, mêmes si ceux-ci ont l'air d'exister par eux-mêmes dans leur virtualité. Cette *distanciation* esthétique est obtenue en jouant sur les proportions des personnages et surtout, en utilisant autant que possible des médiums traditionnels comme la peinture acrylique et le pinceau pour réaliser les textures. Nous voulions que le trait de pinceau soit fort, trahissant ainsi la présence de l'artiste et rappelant au joueur qu'il est dans un univers construit, c'est-à-dire, doté d'une intentionnalité. Nos environnements devaient être porteurs de sens, il fallait qu'ils fassent plus que « décrire », qu'ils évoquent, du premier coup d'œil, une ambiance spécifique. Ainsi, des toiles impressionnistes comme *Le cri* d'Edvard Munch nous ont inspirés dès le début, avec leurs traits apparents et leurs couleurs vives, frappantes. Si bien que nos premières ébauches exhibaient des couleurs telles que notre

œil fatiguait au bout de quelques instants de jeu et que nous finissions par mélanger ciel et terre... Nous nous sommes donc remis à l'ouvrage en prenant bien soin cette fois-ci d'incorporer des teintes plus sobres, en ton sur ton, pour obtenir des couleurs moins saturées rappelant graduellement un style expressionniste teinté d'onirisme, beaucoup plus accessible et convenable.

Des influences plus anciennes, médiévales, se font aussi sentir, d'abord par l'imagerie fantastique, si caractéristique de cette époque, imprégnant le jeu à tout moment. À ce titre, une image forte vient en tête; le griffon se dressant fièrement, les ailes déployées, du haut de son promontoire rocheux et gardant contre les intrus le passage vers l'Autre Monde que constitue le *Miroir des Faës*. D'autres éléments visuels inspirés des romans courtois se retrouvent disséminés çà et là dans le conte et offrent à qui les connaît une dimension symbolique supplémentaire. La joute sur le *Pont Périlleux* enjambant une rivière, symbolisant l'obstacle, mais aussi le passage et l'accession au monde magique, est un classique qui ne manquera pas de faire sourire les amoureux des récits arthuriens. Autre clin d'œil arthurien empruntant cette fois à la mystique du Graal, le vieil homme infirme dans une barque, condamné par son inaction, rappelle autant les aventures de Perceval que celles du roi pêcheur.

L'architecture médiévale historique nous a aussi grandement inspiré. Même si notre conte interactif se déroule dans un monde légendaire, nous avons construit ce monde en nous basant sur la réalité historique du XII^e siècle, époque de l'écriture du Roman du Graal par Chrétien de Troyes. Nous croyons que cette touche d'authenticité confère une crédibilité à l'ensemble qui serait autrement impossible. C'est d'ailleurs en ce sens que les légendes arthuriennes prennent toute leur puissance poétique: nous ne savons jamais quand se termine la réalité et quand débute la fiction. Ainsi, les amateurs de vieilles pierres comme les lecteurs de *L'encyclopédie médiévale* de Violet Leduc remarqueront peut-être les ressemblances entre le palais de la Dame de la Forêt et le célèbre donjon du château de Coucy. Quant au manoir du vieux chevalier, il est tiré d'un plan d'une maison seigneuriale champenoise du XII^e siècle

trouvé dans un manuel d'Histoire médiévale. Enfin, la tapisserie⁶ qui est suspendue dans la salle à manger au premier étage de ce manoir a été dessinée dans l'esprit de celle de Bayeux et d'ailleurs, partage un même but, celui de rappeler des événements importants et glorieux du passé.

Il faut encore remonter plus loin, jusqu'aux tribus celtiques qui peuplaient la Grande-Bretagne il y a deux mille ans, pour trouver la source d'inspiration de certains éléments graphiques dont les pictogrammes représentant les quatre saisons et l'*Émerillon d'Aventures*⁷. Un peu comme l'avait fait Chrétien de Troyes dans ses romans arthuriens, nous avons choisi d'illustrer notre histoire qui se déroule aux cinq et sixième siècles de notre ère par une imagerie du douzième siècle, ce qui explique la prédominance de celle-ci. Cependant, nous n'avons pas pu nous empêcher de faire quelques clins d'œil à la culture celtique, si riche en symboles et si évocatrice du monde magique. Nous croyons que cette superposition de styles d'époques différentes (expressionnisme, art roman et art celtique) est la plus susceptible de faire revivre le monde des légendes arthuriennes dans l'imaginaire du public contemporain.

2.8 Environnement sonore

Toute notre démarche au niveau sonore et musical a été empreinte de la musique de *La Nef* que notre rencontre avec Sylvain Bergeron, luthiste et membre de cet ensemble de musique ancienne, nous fit découvrir et apprécier davantage. Plus spécifiquement, deux disques, dans lesquels *La Nef* met en musique le texte en vers de Chrétien de Troyes, *Perceval ou Le Roman du Graal*, le tout avec une grande délicatesse d'exécution et une incontestable érudition, ce qui n'empêche pas l'œuvre de rester très accessible (en fait davantage que le roman original). Trois pièces extraites de ces deux disques figureront dans la version complète de *L'Émerillon*. Le jeu s'ouvre avec *Le Départ*, une magnifique pièce de luth accompagnant le menu principal, plongeant dès lors le joueur dans une atmosphère médiévale. Peu après commencera, dans la version finale du jeu, *Brid one Breere*⁸, une des

⁶ Voir figure 2.1.

⁷ Voir figures 2.2 et 2.3.

⁸ En français, *L'oiseau sur la bruyère*.

plus anciennes chansons en ancien anglais à nous être parvenue, avec la flûte rappelant l'émerillon et la voix du haut de comte Daniel Taylor, tant mystérieuse qu'apaisante, invitant à l'introspection, pendant que se déroule la scène d'introduction du jeu où le vieux chevalier doit quitter celle qu'il aime pour entreprendre un long pèlerinage intérieur. Enfin, *Le jor y fut ses fers sentis*, chanson racontant les exploits de Perceval lors du siège du château de Blanchefleur, accompagne les trois combats interactifs du jeu (dont celui du *Miroir des Faës*) et leur donne une dimension épique supplémentaire.

Rappelons que, bien que Sylvain Bergeron nous ait donné la permission d'utiliser ces pièces musicales pour notre usage dans cette version de *L'Émerillon*, il est évident que nous devons nous entendre avec *La Nef* avant toute diffusion à grande échelle de notre projet, commerciale ou non.

Au niveau des effets sonores, nous voulions reproduire le plus justement possible, dans la mesure de nos moyens, les environnements sonores du jeu, que ce soit l'atmosphère rustique et invitante du manoir, celle grandiose et exaltante du Palais de Verre ou encore la magie du Val des Regrets. Le travail que nous avons complété concernant spécifiquement le *Miroir des Faës*, c'est sur cette scène que nous allons nous concentrer, mais une approche semblable sera préconisée pour l'ensemble du jeu.

Tout d'abord, nous voulions tirer le plus grand parti de la tridimensionnalité de notre univers en *spatialisant* les sons, c'est-à-dire en localisant chaque son dans l'univers virtuel, spécifiant pour chacun la position de son émetteur, sa direction, son intensité et le facteur de propagation sonore de l'univers, le tout par rapport à l'auditeur (le plus souvent, la caméra). Ces informations nous permettent de simuler la perception du son en trois dimensions, surtout avec l'aide d'un système de son dit « surround » comprenant 5 haut-parleurs disposés tout autour du joueur, bien qu'une telle technologie ne soit pas nécessaire pour bénéficier des avantages des sons spatialisés. De cette façon, les propriétés de chaque son, comme la balance, le volume et la fréquence, s'ajustent dynamiquement en fonction du déplacement de la caméra ou de l'objet-émetteur, permettant beaucoup plus de possibilités qu'une approche non spatialisée en stéréo.

Au niveau du choix des sons, nous avons témoigné du même souci d'exactitude que pour la conception des environnements visuels et des chorégraphies martiales. En guise d'exemple, pour nous assurer de reproduire avec crédibilité les bruits ambiants de la forêt de la Brocéliande, nous avons consulté deux bibliothèques sonores pour ornithologues spécialisés dans les oiseaux d'Europe. Nous avons aussi pris la peine de trouver un propriétaire de lévrier afin d'enregistrer les sons dont nous avons besoin pour donner vie à Escuyer. Cependant, pour des raisons dramatiques, nous avons quelques fois préféré sacrifier un peu d'authenticité au service de l'imagination. Ainsi, le cri de l'émerillon qu'on entend dans le jeu est un mélange de plusieurs cris d'émerillon, les originaux étant brefs, secs et... plutôt ordinaires. Des sons plus musicaux ont aussi été rajoutés, notamment à l'ambiance du *Miroir des Faës* afin d'ajouter à la tension du lieu qui, ne l'oublions pas, est sous la surveillance continue du griffon. D'ailleurs, le cri de ce monstre est une autre fantaisie sonore digne de mention : le croisement du couinement d'un porc, d'un rugissement de lion et d'un cri d'aigle (et beaucoup de travail de manipulation)!

Reste maintenant la voix des acteurs. Nous avons eu à ce titre (et nous en sommes fiers) l'insigne honneur de pouvoir travailler avec deux des acteurs les plus expérimentés du Québec; Monsieur Jacques Languirand (dans le rôle du vieux chevalier) et Madame Françoise Faucher (pour la narration et dans le rôle d'Ahvielle, la Dame de la Forêt) qui ont cru dès le départ en notre projet et qui ont travaillé très fort avec nous afin de donner une interprétation d'une qualité peu commune – à notre avis – pour des personnages de jeu vidéo. Puisque, malheureusement, la voix de Françoise Faucher ne figure pas dans la scène du *Miroir des Faës*, nous avons inclus, pour votre curiosité, quelques extraits de nos enregistrements sur le cédérom accompagnant ce document.

Dernièrement, comme le joueur a la possibilité d'entendre ce que *pense* et ce que *dit* son personnage et que les deux types de réplique pouvaient finir par causer une certaine confusion, nous avons décidé de distinguer les pensées des dires en leur donnant un effet de *réverbe* suggérant l'introspection. Bien que cette stratégie ait été utilisée plusieurs fois dans des médiums non interactifs et qu'elle puisse conférer un côté caricatural au personnage si elle est utilisée sans finesse, nous croyons que l'effet produit dans notre projet est subtil et adapté à la forme du conte interactif.

Chapitre 3 : Genèse

3.1 Préproduction

a) Création de l'histoire

Comme nous l'avons mentionné lors du chapitre 1, nous voulions faire un jeu sur la quête du bonheur et de l'harmonie intérieure. Or, ayant baigné depuis notre enfance dans l'imaginaire des récits médiévaux et, plus spécifiquement, des légendes arthuriennes, la métaphysique de la quête du Graal - un des récits mythiques les plus importants dans la constitution de l'imaginaire collectif des sociétés occidentales - nous sembla tout de suite comme un excellent point de départ.

Cependant, puisque nous tenions à adresser notre message au plus grand nombre, la dimension quelque peu hermétique des légendes du Graal posait un problème. Il est difficile en effet, pour le néophyte en matière de mystique médiévale, de voir autre chose dans ce Graal tant convoité qu'un bel ustensile! Dès lors, nous avons compris qu'il fallait substituer ce Graal pour un autre concept équivalent, mais qui ferait plus de sens pour le joueur d'aujourd'hui. Il fallait un symbole de bonheur absolu, mais jamais complètement atteignable et qui pourrait se transposer facilement du Moyen-âge jusqu'à notre époque; il ne fallait rien de moins que l'Amour.

Avec ceci en tête, nous avons entrepris d'écrire notre propre allégorie de la quête du Graal, ce qui impliquait que nous inventions un héros et que nous trouvions un contexte assez proche des légendes arthuriennes, mais qui pourrait aussi donner toute la latitude nécessaire à l'expression de notre vision personnelle. Le héros, nous l'avons trouvé en feuilletant une revue d'Histoire médiévale¹, alors que notre regard s'arrêta net sur *Le chevalier errant*², une toile de Sir John Everett (1829-1896) montrant un vieil homme aux cheveux grisonnants et à l'armure rouillée, chevauchant un grand cheval noir et portant vaillamment dans ses bras deux orphelins. La naïveté enfantine, la mélancolie romantique et la pureté qui se dégageaient

¹ Les Collections de l'Histoire numéro 16, juillet 2002, *Vive les vieux guerriers!* de Georges Minois, pages 58-61.

² Voir figure 3.1.

de cette œuvre eurent tôt fait de nous gagner, tant l'image du vieux chevalier représentait pour nous le symbole parfait de la quête sans fin qu'est l'existence humaine. Quant au contexte, l'ouvrage de Jean Markale intitulé *Brocéliande et l'énigme du Graal*³ nous a rapidement convaincu que cette forêt magique située en Bretagne armoricaine (qui porte aujourd'hui le nom de forêt de Paimpont) était l'endroit idéal pour notre histoire. Lieu ancien, à la fois intimement relié aux légendes arthuriennes et relativement méconnu du public américain (on y trouve la fontaine de Barenton qui est au centre des aventures de Yvain, le chevalier au lion de Chrétien de Troyes, ainsi que le *Val sans Retour* mentionné par Sir Thomas Malory dans *Le morte d'Arthur*⁴, sans compter le *Tombeau de Vivianne* et plusieurs autres sites légendaires), la *Brescheliand*, comme on le dit en ancien français, ne manqua pas de fournir tout le matériel de base nécessaire à l'élaboration d'un solide canevas. Il ne nous restait donc plus, pour parfaire l'intégration du récit dans le cycle arthurien, qu'à déterminer une époque légendaire appropriée, ce que nous avons fait en choisissant « cent ans après la mort du roi Arthur », qui a pour avantage d'offrir un repaire temporel facilement identifiable, tout en étant assez vague pour nous permettre une certaine flexibilité par rapport aux écrits existants⁵.

Mais l'Amour, qui est le motif principal du conte, ne restait toujours qu'un concept et il devenait pressant de lui choisir une incarnation adéquate. En lisant sur les légendes entourant Vivianne et la Dame du Lac, dont on raconte qu'elle était la mère adoptive de Sire Lancelot - un chevalier armoricain -, nous avons eu l'idée de situer l'île d'Avalon⁶, sa demeure magique que peu d'auteurs avaient située avec précision auparavant, au cœur de la forêt de Brocéliande. Peu après, la Dame du Lac se transforma en Dame de la Forêt et le vieux chevalier devint son tendre amant. Pour donner de la consistance à ces fabulations, nous

³ Jean Markale, *Brocéliande et l'énigme du Graal*, Pygmalion, 1989.

⁴ Sir Thomas Malory Malory, *Le Roman du Roi Arthur et de ses chevaliers de la Table ronde*, L'Atalante, 2002.

⁵ Selon une chronologie malorienne, le roi Arthur serait mort autour des années 550, ce qui place notre récit en 650 approximativement.

⁶ Nous avons préféré le nom d'*Ynis Wittrin*, l'Île de Verre en britannique, à *Avalon*, qu'une utilisation trop fréquente a dépouillé de son mystère. Bien qu'étymologiquement on associe l'Île de Verre à Glastonbury en Angleterre, nous trouvons ce terme fort adéquat pour décrire un lieu si illusoire et merveilleux.

avons commencé à décrire les fonctions, l'histoire et les coutumes de cette Dame de la Forêt et de la Brocéliande, son royaume, dans un court texte figurant dans le jeu sous forme d'un livre intitulé *Historia Armoricae, chapitre XXVI : La sylve bresheliante*. Nous nous sommes inspiré à la fois de la situation politique du VII^e siècle historique (les invasions franques dirigées par... humm... Pépin-le-bref) et d'anciens contes celtiques d'origine préchrétienne d'où nous vint la métaphore des saisons pour illustrer le mystère du renouvellement perpétuel.

Tout allait donc bien. Trop bien même, car pour qu'il y ait histoire, il doit y avoir obstacle, et cet obstacle faisait précisément défaut. C'est à notre collègue Ambroise Vesac que revient l'idée du handicap du vieux chevalier, proposition qu'il nous a fait suite à un séminaire au début de la maîtrise. Ce handicap est rapidement devenu un point central de l'histoire du vieux chevalier, la raison pour laquelle celui-ci fut séparé de sa belle. Puisque cet obstacle, ce mal dont souffre le chevalier est intérieur à lui-même, notre histoire et ses péripéties ne sont qu'une métaphore de cette lutte intime pour le Salut et l'harmonie, et tous les personnages du conte ne sont que différentes incarnations des regrets du vieux chevalier, rencontrés dans le Val Sans Retour maintenant devenu Val des Regrets. Le guide aveugle de notre héros dans ce voyage initiatique est sa propre passion, personnifiée par un oiseau chaperonné, d'abord l'émerillon, puis L'Émerillon *d'Aventures*.

b) Prototypage

Dans le cadre du *Séminaire de synthèse de la Maîtrise en Communication* en décembre 2002, nous avons élaboré un prototype de *L'Émerillon* ainsi qu'un protocole de vérification. Puisque trois ans se sont écoulés depuis, beaucoup de choses ont changé par rapport aux conclusions tirées à l'époque. Néanmoins, ce processus d'autocritique s'est révélé hautement bénéfique pour l'ensemble du projet et justifie que nous exposions ici notre méthodologie de prototypage d'alors.

Nous avons d'abord relevé dans notre projet deux grands points stratégiques qui devaient être absolument vérifiés avant d'entreprendre la phase de réalisation : la faisabilité du rendu 3D en temps réel et l'efficacité du scénario. Étant donné le caractère très distinct de ces deux

objectifs, nous avons entrepris la réalisation de deux prototypes, le premier appelé *prototype technique* et le second appelé *prototype scénaristique*.

Le prototype technique a été réalisé en mai 2002 et servait surtout à confirmer la viabilité du processus de réalisation (*workflow*) avec *Maya* et *Virtools Dev*. Il s'est concrétisé en un court jeu en trois dimensions opposant deux chevaliers dans une joute à la lance. Bien que le jeu soit assez simple, il affiche tout de même plus de 100000 polygones en temps réel avec du son spatialisé en 3D et des animations complexes avec « joints ». Ce prototype n'a pas été officiellement soumis au public puisque ce n'était pas sa vocation, mais il a tout de même prouvé qu'une œuvre de qualité pouvait être produite avec la technologie qui nous était accessible, ce qui, dans un contexte d'émergence de la 3D en temps réel, n'était pas du tout prouvé d'avance.

Le prototype scénaristique quant à lui est le fruit d'une méthodologie relativement nouvelle en multimédia qui consiste à créer un jeu de rôle avec le scénario interactif afin de valider la qualité de l'histoire proposée sans pour cela avoir à programmer le jeu dans son ensemble. Pour créer ce genre de prototype, il faut premièrement composer un document de jeu dans lequel tous les lieux à explorer dans le jeu sont décrits succinctement, de même que les principaux événements de l'aventure, le tout accompagné d'un résumé des dialogues de chaque personnage. Accessoirement, on peut ajouter quelques photos et dessins illustrant certains lieux et personnages de l'histoire, afin de situer le joueur le mieux possible dans le déroulement de l'action.

Il faut ensuite déterminer un moyen de simuler les décisions de l'ordinateur face aux actions du joueur, soit avec un système de règles prédéfini, soit avec notre jugement personnel. Pour trouver un système efficace, nous conseillons d'adapter les règles d'un jeu de rôle de table (tel *Donjons & Dragons*) dont l'univers s'apparente quelque peu à celui du jeu à prototyper. Bien qu'il existe des centaines de jeu de rôles dont les règles s'adaptent à toutes sortes d'univers, un système simple et flexible est évidemment préférable à ceux qui nécessitent des dizaines de tables et une multitude de dés et de cartes! Pour notre part, nous avons eu recours

à *Pendragon*⁷, un jeu de rôle basé autour des légendes arthuriennes qui convenait parfaitement à la simulation de notre univers. Après quelques essais cependant, nous avons fini par délaisser quelque peu ce système qui s'est montré trop complexe pour nos besoins. Plus le jeu est scénarisé de façon non linéaire, plus le système de règles prend de l'importance. Dans notre cas, le scénario étant assez simple, le gros bon sens était souvent plus commode que les dés.

La prochaine étape consiste à trouver comment interpréter chaque personnage de l'histoire, ce qui a le double effet de rendre la session de jeu plus amusante pour le joueur et de donner à l'auteur une meilleure idée de ses personnages. Sans trop exagérer, nous avons donc cherché à caractériser le mieux possible la voix et les expressions de chaque personnage rencontré au fil du jeu. Ce faisant, la perception que nous avions de la plupart de nos personnages a grandement évolué.

Reste enfin la séance comme telle. Pour garder une trace de ce qui s'y est passé, nous avons enregistré chaque séance au moyen de deux micros unidirectionnels reliés à un DAT. Nous avons profité de la fin de chaque séance pour sonder les joueurs « à chaud » avec un petit interview informel après quoi nous leur avons fait remplir notre questionnaire. Ce questionnaire avait pour objectif de vérifier la compréhension du scénario par le public à divers niveaux (dénotatif et connotatif), puis d'en évaluer l'appréciation de chaque partie (appelée chapitre), tout en sollicitant le répondant à fournir des suggestions pour améliorer ce qu'il avait moins aimé. Notre outil de sondage le plus efficace a toutefois été de simplement observer et écouter les joueurs pendant la séance de jeu. Certains changements majeurs et définitifs du scénario interactif ont été décidés en plein milieu de séances de prototypage, motivés par la nécessité de nous adapter aux actions des joueurs.

En conclusion, le prototypage s'est avéré très utile pour nous faire prendre conscience de certaines lacunes du scénario. Le tout a aussi été une expérience grandement stimulante et encourageante, nous permettant d'une part de constater que notre projet commençait à

⁷ Greg Stafford, *Pendragon : Le jeu de rôle dans la Bretagne légendaire*, éditions Oriflam, France, 1990.

prendre forme et d'une autre qu'il était en général apprécié du public. Nous croyons que le jeu de rôle est une formidable méthode de prototypage pour plusieurs types de productions interactives et nous continuerons certainement à appliquer cette méthode pour les années à venir.

c) Financement

Faire un projet comme *L'Émerillon* engendre des coûts, principalement pour payer nos deux principaux assistants pour la modélisation et l'animation. Puisque nous n'étions pas en mesure d'assumer ces dépenses de notre propre chef, nous avons donc dû chercher diverses sources de financement.

Notre idée première fut de participer au programme Québec multimédia jeunesse de la Société de développement des entreprises culturelles (SODEC). Ce programme impliquait que nous nous associions avec une entreprise qui assumerait une partie de notre salaire et ceux de nos assistants tandis que la SODEC se chargerait de nous verser l'autre partie. Puisque le salaire en question était de 30000\$ par participant, ce programme nous a d'emblée paru fort intéressant et nous y avons adhéré sans tarder. L'étape la plus difficile fut de trouver une entreprise éligible au programme et qui accepterait de parrainer notre projet. D'un coup de chance cependant, nous avons rencontré Michel Fleury, professeur au Département de design de l'UQAM qui s'est montré grandement intéressé à notre projet puisque sa compagnie, Darwin Dimension, cherchait justement à développer de nouvelles technologies pour la création de jeux vidéo. Ainsi donc, nous avons travaillé ensemble à produire l'imposante documentation nécessaire pour la présentation de notre candidature au programme Québec multimédia jeunesse et nous avons été acceptés. C'est là que notre fortune a tourné. Une semaine plus tard, Jean Charest, venant d'accéder au pouvoir, coupa dans les budgets de la SODEC, si bien que le programme Québec multimédia jeunesse fut complètement annulé.

Nous avons été durement secoué par l'échec de cette première tentative, étant donné que nous y avons investi beaucoup de temps et d'efforts. Désabusé des aides gouvernementales, nous avons décidé de nous tourner vers le secteur privé et la Banque Nationale pour trouver les fonds nécessaires. Nos parents ayant accepté de nous endosser, la banque consentit à nous

octroyer une marge de crédit suffisante pour payer nos assistants, bien qu'à un salaire restreint. Ce faisant, nous étions conscient que nous nous endettions beaucoup plus que la moyenne des étudiants à la maîtrise, mais au moins, notre projet pourrait voir le jour...

Plus tard, une bourse du Centre interuniversitaire des arts médiatiques (CIAM) nous aida à alléger notre fardeau financier en assurant le salaire d'un de nos assistants pour les derniers mois du projet.

3.2 Production

a) Formation de l'équipe

En 2003, lorsque nous avons commencé la phase de production de *L'Émerillon*, nous prévoyions faire l'entièreté du travail seul. Après tout pensions-nous, nous avions des connaissances de base dans tous les domaines relatifs à la réalisation de ce projet. La complexité de chacune des étapes du projet s'est cependant avérée bien plus grande que ce que nous avions prévu à l'origine, et rapidement, nous avons dû reconnaître que nous allions devoir travailler en équipe. L'idée avait au départ quelque chose d'effrayant, car elle demandait que nous sortions de notre cocon intellectuel et que nous allions dans le vaste monde pour persuader des artistes talentueux de participer à cette folle épopée qu'est *L'Émerillon*, ce qui, craignons-nous, n'allait pas être de tout repos. Bien que nos peurs - étaient fondées, nous sommes persuadé, avec recul, que la chance d'avoir pu partager cette aventure avec d'autres a été un des éléments les plus positifs de tout le projet.

La première personne à s'être impliquée avec nous dans le projet fut Laurent Gosselin, étudiant au baccalauréat en arts visuels à l'UQAM, qui avait pour mission de nous aider dans la modélisation et les textures. Rapidement, nous avons découvert son talent en matière de design d'environnements, ce qui, peu à peu, est devenu sa spécialité. Laurent a aussi grandement contribué au niveau de la direction artistique du jeu, notamment avec l'idée de créer les textures avec des médiums traditionnels comme la peinture acrylique.

Peu après, Grégory Bony, étudiant en design à l'UQAM, s'est aussi joint à nous dans le but d'animer nos personnages. Bien que la création de « squelettes » virtuels soit une de nos spécialités, l'animation de ces structures a dû être confiée à un spécialiste dans le domaine.

Ainsi donc, nous nous sommes chargé de l'aspect technique de l'animation alors que Grégory s'est concentré sur le côté « artistique ». Grégory a aussi contribué au site Internet de *L'Émerillon*, ainsi qu'à la brochure et au film promotionnel.

Puisque nous avons quelques rudiments d'escrime médiévale, nous avons initialement l'intention de diriger personnellement Grégory pour les animations de combat. Cependant, nous nous sommes rapidement rendu compte que des modèles exacts s'avéreraient nécessaires si nous voulions avoir un certain niveau de réalisme. C'est pourquoi nous nous sommes référé à nos compagnons du Club de Recréation Médiévale pour élaborer les chorégraphies d'escrime du jeu. Les connaissances historiques et les aptitudes physiques de Olivier Huard, Jacques Bédard, Stéphane Tremblay et Stéphane Roy se sont montrées à la hauteur de nos attentes, bien qu'il fallut quelques séances pour mettre au point de nouvelles techniques de création, principalement à cause des différences entre ce que nous demandions et ce qui était habituellement demandé pour le cinéma.

Au niveau sonore, une brève rencontre avec Stéphane Larivière, qui nous a fait part de son intérêt à apprendre et expérimenter avec les processus de création sonore pour les jeux vidéo, nous a convaincu de l'utilité de sa contribution. Stéphane est un concepteur audio d'expérience dans le milieu du cinéma et son objectif principal dans le projet était de déterminer jusqu'où nous pouvions aller en matière de qualité sonore dans les jeux vidéo tridimensionnels modernes. Il nous a aussi mis en contact avec Monique Vézinas, bruiteuse professionnelle, qui a créé pour nous différents effets sonores accompagnant les animations de Grégory. Dernièrement, Mathieu Binette, encore référé à moi par Stéphane Larivière, a accompli un fastidieux travail de synchronisation des divers sons avec les animations.

Restait maintenant à trouver les acteurs pour interpréter nos deux personnages principaux, à savoir le vieux chevalier et la Dame de la Forêt. Puisqu'il s'agit de personnages d'un certain âge, il fallait, pour les interpréter, des comédiens aguerris avec, dans la voix, un grain de sagesse. De plus, puisque l'action du jeu se déroule en Bretagne, il fallait des acteurs dont l'accent québécois ne serait pas trop reconnaissable. Enfin, puisqu'il s'agit de personnages nobles et chevaleresques, il fallait un tonus, une assurance que seules peuvent garantir plusieurs années d'expérience. Ainsi donc, bien que nous sachions ce que nous voulions, il

semblait très difficile, voire impossible de convaincre des comédiens répondant à ces critères de s'impliquer dans une entreprise aussi marginale qu'un jeu vidéo. Notre coup de chance fut que le père d'un ami, Jacques Perron, philosophe de profession, nous ait mis en contact avec Jacques Languirand, célèbre communicateur, écrivain, comédien et metteur en scène, qui a généreusement accepté, après que nous lui ayons expliqué nos intentions, de relever le défi d'incarner le vieux chevalier. Fier de ce succès et maintenant plein d'assurance, nous avons ensuite approché Madame Françoise Faucher, comédienne émérite dotée d'une voix si remplie de douceur, qui, à notre plus grand contentement, a aussi acquiescé à notre demande pour interpréter Ahvielle.

S'il y a un enseignement à retenir de toutes ses tribulations, c'est qu'il est bien difficile de concevoir un jeu vidéo en trois dimensions, même de l'ampleur de *L'Émerillon*, sans la collaboration de plusieurs spécialistes. Si les jeux vidéo peuvent être considérés comme un médium d'expression personnelle, la réalisation de ceux-ci reste l'affaire d'un groupe qui partage la vision de l'auteur et se met au service de celui-ci. Aussi, jamais ne serions nous parvenu, ne serait-ce qu'à l'œuvre incomplète qui fait l'objet de ce mémoire, sans l'extraordinaire dévouement de tous ceux dont nous avons parlé plus haut et qui méritent toute notre gratitude.

b) Gestion du projet

Avec la mise sur pied d'une équipe de cette taille, il devenait évident, à mesure que le projet se complexifiait, qu'il fallait mettre au point une méthodologie de gestion, afin que tout le monde sache quoi faire et quand le faire. Cette fonction de gestionnaire, qui n'occupait au départ qu'une petite portion de notre horaire, a fini par devenir une de nos tâches principales quelques mois plus tard, avec la programmation du jeu comme tel. Nous voulons rendre compte ici de quelques-unes de nos expériences à ce sujet.

Travailler avec une équipe de plus d'une dizaine de personnes implique que des ententes soient conclues et ratifiées sur papier par contrat. Puisque nous n'étions pas en mesure d'offrir des salaires concurrentiels, nous avons proposé à nos collaborateurs de bonifier leur salaire par des dividendes sur de futurs et potentiels profits tirés de la commercialisation du jeu. Ce genre d'entente nécessite cependant une certaine expertise au niveau de la rédaction

de contrats, ce qui, évidemment, nous faisait défaut. Il en résulta plusieurs versions de contrats dont les clauses avaient tendance à changer selon les avis de tout un chacun, ce qui ne faisait pas très sérieux! Heureusement pour nous (enfin, d'une certaine façon), nous n'avons pas, jusqu'à ce jour, généré de profits avec notre jeu, ce qui nous a largement évité de nous référer à ces contrats. Quelques connaissances de base dans ce domaine nous auraient néanmoins grandement simplifié la vie...

L'organisation du travail est un autre défi de taille que nous avons dû relever. Alors que pendant les premiers mois, notre document de scénario ainsi que quelques discussions hebdomadaires suffisaient pour expliquer à chaque intervenant les tâches qu'il devait accomplir et les échéances qu'il devait respecter, cela s'est vite montré insuffisant à partir du moment où tous les départements (animation, modélisation, infographie, marketing, son, et interprétation dramatique) ont atteint leur vitesse de croisière. C'est à ce moment que, sous les sages conseils de Stéphane Larivière, nous avons entrepris un recensement extensif de tous les éléments médias du jeu pour ensuite identifier de façon unique chacun de ces éléments et les regrouper finalement dans une base de données que nous avons appelée *Répertoire des médias*. Par la suite, nous avons pu établir des échéanciers de production précis pour tous les membres de l'équipe de production, et malgré quelques retards, les choses sont devenues un peu moins « chaotiques ». Il faut dire que puisque nous n'avions pas d'autres expériences sur lesquelles nous pouvions nous baser pour estimer le temps nécessaire à l'accomplissement de la plupart des tâches, les échéanciers ne pouvaient être aussi fonctionnels qu'ils auraient dû l'être, surtout au début du projet.

L'aspect « paperasse » est aussi graduellement devenu de plus en plus compliqué à gérer. Nous avons deux salariés permanents à notre service, ce qui a nécessité la constitution d'une entreprise personnelle, l'ouverture d'un compte en banque, l'émission de chèques de paye à chaque mois, ainsi qu'un minimum de comptabilité. Ajoutons à cela la gestion des impôts et

le fait qu'un de nos assistants salariés, ayant récemment émigré, n'avait pas de visa de travail permanent⁸, et nous nous retrouvons avec une charge de travail aussi imposante qu'imprévue.

L'obligation d'avoir à porter simultanément plusieurs chapeaux nous a empêché de nous consacrer à fond à nos fonctions de gestionnaire. Il n'en demeure pas moins que *L'Émerillon* a été l'occasion d'apprendre beaucoup sur ce sujet, tant en ce qui concerne ce que l'on doit faire que ce que l'on doit éviter, ce qui ne manquera pas de nous être utile lors de futurs projets.

c) Difficultés rencontrées pendant la production

Nous allons maintenant tenter de relater les plus épineux problèmes que nous avons rencontrés pendant la réalisation de *L'Émerillon*, tout en expliquant comment nous les avons résolus ou contournés, afin que le lecteur qui désire entreprendre un projet similaire puisse s'en enrichir et éviter de trébucher sur les mêmes obstacles.

- Modélisation : Le principal défi consistait à apprendre Maya, un logiciel complexe exigeant plusieurs mois de pratique avant d'être maîtrisé. Cela dit, la création de personnage s'est montrée plus facile que la création des paysages. La végétation surtout s'est avérée problématique, car nous devons faire des plantes réalistes tout en ne disposant que de très peu de polygones. La première partie de la solution a été d'utiliser des plans avec des textures transparentes pour faire les feuilles, au lieu de les modéliser une à une. La seconde partie a été d'utiliser des instances de modèles plutôt que des copies pour répéter le même végétal plusieurs fois dans un paysage. Une instance fait seulement référence à la forme du modèle au lieu de copier celle-ci en mémoire, ce qui s'est avéré beaucoup plus économique.

- Textures : Comme pour la modélisation, les paysages se sont avérés beaucoup plus difficiles à texturer que les personnages, principalement à cause des limitations au niveau de la mémoire disponible sur les cartes vidéo. Nos premières tentatives consistaient à créer une

⁸ Nous avons dû entreprendre des démarches d'obtention de visa qui furent difficiles entre autre parce que nous ne pouvions pas garantir des salaires très élevés.

immense texture et à diviser ensuite cette texture en plusieurs carrés de 512 pixels de côté, mais nous nous sommes rendu compte que cette façon de travailler était peu efficace et produisait un fini embrouillé. C'est alors que nous avons compris qu'il allait falloir créer des petits morceaux de textures qui pouvaient se répéter autant de fois qu'il le faudrait pour couvrir le terrain. Nous connaissions bien les bases de cette méthode, mais nous hésitions à l'appliquer, car nous voulions éviter le côté « sous-sol préfini » qui caractérise de nombreux environnements extérieurs de jeu vidéo. C'est en ayant recours à deux techniques, l'éclairage par sommets (vertex lighting) et les textures multicouches (layered textures) que nous avons réussi à briser la monotonie des textures répétées et d'obtenir des résultats satisfaisants au niveau esthétique et technique. L'éclairage par sommet vient se substituer à l'éclairage dynamique par défaut et permet d'appliquer une couleur qui multiplie la couleur de chaque texel (un pixel de texture appliqué sur une face) influencé par ce sommet. En « peignant » la surface entière du terrain avec cette « lumière », nous sommes en mesure, à peu de frais au niveau des ressources du système, de donner l'illusion d'un motif complexe à partir d'une simple trame répétée. Quant aux textures multicouches, cette technique consiste à superposer plusieurs petites textures avec des niveaux de transparence en suivant des coordonnées UV⁹ différentes pour chacune. Par exemple, cette méthode permet de rajouter une couche de « poussière » sur la texture répétitive d'un plancher de pierre. En décalant la couche de poussière de celle du pavé, nous créons une grande variété de motifs. Un effet encore plus convaincant peut être obtenu en ajoutant une troisième couche.

- Animation : On ne s'improvise pas animateur. De toutes les tâches qu'on doit accomplir pour réaliser un jeu en trois dimensions, celle d'animer des personnages de façon à ce qu'ils aient l'air vraiment en vie, est probablement la plus subtile et la plus spécialisée. Il ne s'agit pas uniquement d'apprendre des techniques, mais de bien saisir le mouvement et trouver des façons efficaces de le représenter, ce qui exige une prédisposition naturelle couplée à plusieurs années d'entraînement. Puisque ce n'était pas notre cas, nous nous sommes

⁹ Les coordonnées UV sont un système de référence en deux dimensions selon lequel une image est appliquée sur une face en trois dimensions. Il s'agit donc d'une projection bidimensionnelle d'un modèle tridimensionnel, comme si on aplatissait celui-ci pour le ramener au même plan que la texture qui lui est appliquée.

concentré sur la partie technique de l'animation, à savoir créer des squelettes et des mécanismes de contrôles (communément appelés « setup » et « rigging »), en confiant la partie plus artistique à Grégory Bony, spécialisé en animation 3D.

Bien que cette décision nous ait enlevé beaucoup de poids sur les épaules, les problèmes relatifs à l'animation se sont néanmoins avérés nombreux et complexes. Puisque *L'Émerillon* est un jeu rendu en temps réel, il fallait exporter les données d'animation de *Maya*, notre logiciel d'animation, jusqu'au moteur de jeu *Virtools*, étape techniquement difficile requérant un logiciel d'exportation. Or, l'exportateur *Maya-Virtools* dont nous disposions au début du projet était au mieux incomplet et capricieux, au pire carrément défectueux. Ce qui semblait fonctionner parfaitement dans *Maya* pouvait finalement ne pas s'exporter du tout dans l'engin de jeu, ce qui nous a obligé à faire d'innombrables tests pour essayer de comprendre les limitations de l'exportateur et de figurer des façons de les contourner. Cette tâche a été rendue encore plus difficile par l'absence quasi totale de support technique de la part de la compagnie *Virtools* au début du projet, le manque d'appui de la part de l'université¹⁰, ainsi que l'inexistence d'une communauté appréciable d'utilisateurs *Maya-Virtools* qui auraient pu nous aider par Internet. L'établissement de la société *Virtools* à Montréal nous a heureusement permis de nous y faire quelques contacts et de discuter personnellement avec le développeur de l'exportateur *Maya-Virtools* afin qu'il améliore ce logiciel selon nos besoins. Même si, au moment où nous écrivons ces lignes, l'exportateur n'est toujours pas parfait, un grand bout de chemin a été parcouru depuis deux ans et nous sommes fier d'être en partie responsables de cette amélioration.

¹⁰ Si quelques mauvaises langues soutiendront que nous avons décidé de nous compliquer la vie en choisissant de réaliser un projet de l'ampleur de *L'Émerillon* avec des outils aussi nouveaux et des procédures aussi inusitées, nous répliquerons en rappelant que l'intérêt d'une maîtrise consiste à explorer de nouveaux territoires et qu'un peu d'appui en ce sens de la part du département et de l'université n'aurait pas fait de tort. À l'heure actuelle, le Département de Communication-Médias Interactifs de l'Université du Québec à Montréal n'est, autant que nous sachons, toujours pas doté d'infrastructures adéquates de production de contenu tridimensionnel en temps réel, et les étudiants qui, comme nous, désirent explorer cette avenue, doivent le faire à contre-courant. Nous ne cherchons pas ici à régler des comptes, mais plutôt à donner un signal d'alarme afin que les recherches théoriques sur les médias interactifs ne prennent pas de retard sur l'industrie et la société.

- Programmation : La programmation de *L'Émerillon* a été notre principale activité pendant notre projet, après la conception et la scénarisation. Nous avons déjà eu quelques expériences dans ce domaine auparavant, mais il s'agissait de programmes d'ampleur réduite et beaucoup plus simple. Aussi, une méthodologie de base en génie logiciel nous a fait cruellement défaut et le manque de structure qui en a résulté au niveau technique nous a donné beaucoup de fils à retordre. Nous sommes aujourd'hui familiers avec des outils de conception techniques adaptés à des projets d'envergure moyenne (comme le Universal Modeling Language (UML)) qui nous auraient été grandement secourables au début de notre aventure. Il nous apparaît important d'enseigner ces outils à tous les étudiants désireux de travailler avec les médias interactifs, et comme des cours de la sorte ne sont toujours pas disponibles au Département de Communication de l'Université du Québec à Montréal, nous les enjoignons à s'inscrire à des cours de conception de logiciels dans un département d'informatique, sous peine de perdre, comme nous, de nombreuses heures à déboguer un code alambiqué et inefficace. Une autre alternative serait de travailler en collaboration avec un étudiant en génie logiciel afin qu'il établisse dès le départ une structure fonctionnelle et efficace.

Même avec de bonnes structures, la programmation d'un jeu vidéo reste un processus itératif. Ainsi, plusieurs énigmes ont été modifiées après une première implémentation. L'énigme de la cachette derrière le menhir, un des points centraux de la scène du *Miroir des Faës*, a notamment subi plusieurs changements en cours de route afin de maximiser sa cohérence et sa *jouabilité*. Le jeu de combat d'épée a aussi été l'objet de nombreuses modifications visant à le rendre plus intéressant et à régulariser son niveau de difficulté. S'il est vrai qu'une phase de prototypage plus extensive aurait pu contribuer à réduire le nombre de ces changements, un minimum d'ajustements par rapport au concept initial restera cependant toujours nécessaire. Il nous a donc fallu apprendre à considérer notre scénario et notre design interactif comme des points de départ malléables, et non comme un objectif fixe. On peut définir un concept de jeu sur papier, mais le jeu lui, ne s'obtient qu'en expérimentant.

Une autre phase difficile fut celle de l'optimisation des performances. Alors que l'efficacité du code n'était pas réellement un problème dans le développement des prototypes qui ont précédé *L'Émerillon*, nous nous sommes aperçu qu'il n'en allait pas de même pour

l'application finale. La gestion de la mémoire vive et de la mémoire vidéo notamment s'est avérée assez complexe, au point même de mettre en péril l'entière du projet. Bien que les performances des ordinateurs aient grandement augmenté ces dernières années, il demeure que les applications tridimensionnelles rendues en temps réel restent très gourmandes et rendent obligatoires une certaine économie de moyens ainsi qu'une connaissance approfondie des principales méthodes d'optimisation du code pour obtenir des résultats décentes sur un grand nombre de machines. Ce désir que nous avions de créer un jeu pouvant être diffusé à grande échelle s'est d'ailleurs montré très difficile à concrétiser, puisqu'il nécessitait que nous ayons accès à plusieurs ordinateurs de testage, ce qui nous faisait défaut. C'est donc en demandant à des amis de bien vouloir nous servir de testeurs que nous avons pu, en un premier temps, constater nos problèmes de performances, puis, dans un deuxième temps, les minimiser.

Un des principaux trucs que nous avons trouvé pour réduire la quantité de mémoire vive requise par notre jeu fut le recours aux textures compressées de type « direct draw surface » (DDS). Puisque les textures utilisées dans les rendus 3D doivent être décompressées très rapidement dans la mémoire vive de l'ordinateur, l'utilisation d'images compressées avec des algorithmes standards comme *Joint Picture Expert Group* (.jpg) n'est pas efficace et des formats d'images non compressées comme Targa (.tga) sont habituellement préférés. Ces images prennent cependant beaucoup de mémoire et doivent être copiées dans la mémoire vive de l'ordinateur en plus de la mémoire vidéo de la carte vidéo et en peu de temps, finissent par diminuer significativement les performances de la plupart des ordinateurs. Les textures DDS cependant, peuvent être logées uniquement dans la mémoire vidéo de l'ordinateur et prennent jusqu'à dix fois moins d'espace mémoire.

L'utilisation d'instances de modèles s'est aussi avérée une astuce de grande utilité pour réduire les coûts en mémoire des éléments de décor. Un objet 3D virtuel est défini par un ensemble de points 3D (sommets) dont le positionnement est calculé à partir d'un système d'axes définis par une matrice de 4 par 4 dite *matrice de transformation*. En jouant sur cette matrice, nous pouvons ainsi effectuer des translations, des rotations et des mises à l'échelle du modèle dans l'espace virtuel. Normalement, lorsque nous copions un modèle pour le dupliquer dans l'univers (dans le cas d'un arbre avec lequel nous voudrions former une forêt

par exemple), nous copions à la fois la position des sommets par rapport à la matrice de transformation et la matrice telle quelle. L'utilisation d'instances signifie qu'au lieu de copier les positions des sommets, nous ne faisons que référence à ceux-ci et que nous ne copions réellement que la matrice de transformation. L'inconvénient est que si nous modifions un sommet dans une instance, toutes les instances subiront la même modification. L'emploi des textures par sommet (voir la section précédente sur les textures) est aussi limité par cette méthode, car l'éclairage appliqué à un sommet se voit répété sur tous les modèles en instance, même si leur position différente suggérerait normalement un éclairage personnalisé. Dernièrement, cette méthode ne peut être utilisée pour des personnages puisqu'ils sont déformés par des os virtuels qui manipulent les sommets, ce qui aurait pour effet de copier l'animation courante d'un personnage sur toutes ces instances, ce qui est habituellement à éviter. Malgré ces limitations, l'utilisation judicieuse d'instances constitue une façon très efficace d'améliorer les performances d'une scène tridimensionnelle rendue en temps réel.

Les problèmes reliés à la performance ne sont pas les seuls à faire obstacle à la diffusion d'un jeu vidéo sur ordinateur. Il y a aussi les questions de compatibilité. Pour minimiser ces dernières, *Virtools Dev*, le moteur de jeu utilisé par *L'Émerillon*, comprend une application de lecture (*player*) diffusée par Internet. Cela dit, afin de réduire au plus possible son poids, cette application de lecture ne comprend pas l'entièreté des modules et des bibliothèques requises par les compositions *Virtools Dev* et doit télécharger ceux-ci au fur et à mesure de la demande. Il en résulte une hétérogénéité dans les composantes qui entraîne des inconsistances et des bogues sur certains systèmes. Pour contourner ce problème, nous avons dû créer notre propre application de lecture en langage C++, ce qui, bien sûr, a entraîné des délais supplémentaires.

Toutes ces difficultés ont allongé considérablement la période que nous prévoyions allouer au développement de notre projet, si bien que plusieurs logiciels ont changé de version en cours de route, corrigeant souvent des problèmes que nous avons mis beaucoup d'efforts à contourner. Maya par exemple est passé de la version 4.5 à la version 6.5 et Dev, de la version 2 à la version 3 sp3. Ces changements de versions ont à leur tour entraîné des problèmes d'incompatibilité (exemple : l'exportateur Maya 5 vers Dev 3 n'est pas compatible

avec les modèles de Maya 6), ce qui a créé un cercle vicieux que nous n'avons pu briser qu'au prix de beaucoup d'acharnement.

3.3 Postproduction

Un des points distinctifs de ce projet de maîtrise a été l'importance que nous avons accordée à la diffusion de notre œuvre auprès du public. Nous devons aussi admettre que cet objectif est à l'origine de notre plus grande déception, puisque nous n'avons pas encore conclu d'entente assurant la distribution de *L'Émerillon*, même à échelle réduite. Il convient cependant de tempérer cette déception en rappelant que nos démarches relatives à la postproduction sont encore fragmentaires et que l'achèvement de cette phase dépasse les visées d'un projet comme le nôtre. Nous restons donc confiant de trouver une vitrine d'exposition pour notre jeu, une fois celui-ci complété. Il ne faut donc pas voir les actions décrites dans cette section comme faisant partie d'un processus final, mais plutôt comme le début d'un cursus qui jalonnait les premiers balbutiements de notre vie professionnelle.

a) Création d'outils de marketing

La première étape de notre plan de postproduction consistait à créer du matériel promotionnel au fur et à mesure que la production du jeu avançait, de sorte qu'à tout moment nous puissions parler de *L'Émerillon* aux potentiels intéressés. L'inconvénient de cette stratégie a résidé dans le temps qu'ont pris à réaliser les divers outils de marketing, temps qui, à cause de nos effectifs limités, ne pouvait être consacré à l'avancement du projet comme tel. Il a donc fallu bien choisir le type et l'ampleur de chaque outil pour atteindre le maximum d'impact avec le minimum de ressources.

Nous voulions à l'origine concevoir une démo interactive du jeu qui aurait pu être distribuée sur Internet. Cette option a cependant vite été écartée au profit d'une démo vidéo, à partir du moment où nous avons réalisé que produire une démo interactive prendrait beaucoup trop de temps et ne donnerait finalement qu'un avant-goût sommaire du jeu, étant limité à une seule scène. De plus, l'impossibilité de tester le programme sur plusieurs ordinateurs rendait la présence de bogues presque inévitable. La démo vidéo quant à elle a été rapide à créer et nous

a permis de montrer des éléments de toutes les scènes du jeu, plusieurs de ceux-ci n'étant pas encore intégrés dans notre moteur de jeu.

Nous avons aussi mis sur pied un site Internet dédié à *L'Émerillon* assurant la distribution de notre vidéo à grande échelle et agrémentant celui-ci d'informations additionnelles comme des captures d'écran, une courte biographie professionnelle des membres de notre équipe, ainsi qu'un résumé de nos intentions. Rapidement, cet outil s'est avéré très pratique, nous permettant à la fois de faire connaître notre projet et, par le biais du courriel, de recevoir une rétroaction.

Notre participation à certains événements promotionnels (voir prochaine sous-section) nous a aussi amené à concevoir des outils plus « portables », à savoir une brochure et un cédérom de présentation.

b) Participation à des événements promotionnels

À partir du moment où nous avons suffisamment de matériel pour présenter notre jeu convenablement (y compris une démo interactive), nous avons entrepris de rechercher des événements publics propices à faire connaître notre projet. Puisqu'il n'existe pas de festivals de contes interactifs, ni même, au Québec, de jeux vidéo, nous devions nous contenter d'un événement relié indirectement à ce que nous faisons. Après beaucoup de recherches, nous avons finalement choisi de participer au festival Anima, un festival d'animation par ordinateur organisé par la Société des Arts Technologiques (SAT). Nous étions les seuls participants à présenter du contenu interactif rendu en temps réel – méthodologie beaucoup plus complexe et présentant une esthétique très différente de l'animation linéaire pré-rendue - ce qui explique peut-être en partie que nous sommes largement passés inaperçus dans cet événement, malgré les longues heures de préparation que nous y avons consacrées. Nous avons aussi ressenti une certaine condescendance de la part des organisateurs qui, en voyant notre univers aux couleurs vives et notre vieux chevalier, ont tout de suite catégorisé notre *émerillon* comme une œuvre pour enfants et qui, voulant sûrement bien faire, ont dirigé vers notre « kiosque » les jeunes enfants et les adolescents pour qu'ils jouent à notre jeu pendant que leurs parents regardent les véritables œuvres d'art, c'est-à-dire les films d'animation. Lorsque nous avons discuté avec l'organisation pour *rectifier* cette perception, on nous a

répondu approximativement que si nous voulions que *L'Émerillon* soit considéré comme une œuvre d'art, il ne fallait pas l'appeler « jeu vidéo ». Pour nous, qui voulions justement profiter de notre projet de maîtrise pour explorer les relations entre art et jeu vidéo, cette déclaration lapidaire nous a fait prendre conscience de l'étendue du problème auquel nous nous attaquions.

Des éléments positifs se sont toutefois dégagés de notre participation. Premièrement, il y a eu la rencontre avec Ed Hooks, animateur de renom et invité d'honneur du festival, qui fut, hormis les enfants, un de ceux qui se sont intéressés le plus à *L'Émerillon*, nous encourageant d'un ton paternel à aller jusqu'au bout. Deuxièmement, la popularité que notre jeu a eue auprès des enfants nous a permis de tester celui-ci auprès d'une dizaine de joueurs, le plus grand nombre de testeurs que nous n'avions jamais eu, ce qui nous a permis de corriger certains détails concernant la *jouabilité* et l'ergonomie des interfaces. Dernièrement, des représentants de la compagnie française de jeu vidéo Microïds se sont dits tellement impressionnés par notre jeu qu'ils voulaient nous embaucher sur-le-champ. Nous avons refusé l'offre, sachant que nous devons terminer notre maîtrise, mais nous avons tout de même convenu d'une rencontre en septembre 2004 afin de montrer une version plus aboutie de notre jeu à Microïds.

À part le festival Anima, nous avons aussi participé à plusieurs rencontres de l'International Game Developers Association (IGDA) qui possède un chapitre à Montréal. Ces rencontres nous ont permis de faire valoir nos idées (dont certaines sont exposées dans ce mémoire) auprès des principaux acteurs de l'industrie des jeux vidéo à Montréal, notamment Geneviève Lord et Clint Hocking de la compagnie Ubi Soft, respectivement productrice de *Mist IV* et directeur créatif de *Splinter Cell : The Chaos Theory*, deux jeux vidéo très ambitieux et novateurs. Nous avons été surpris de l'ouverture d'esprit de certains des plus influents créateurs commerciaux (Electronic Arts par exemple), et plusieurs fois nous avons pris part à des débats fort intéressants réunissant autant des universitaires (professeurs et étudiants) que des professionnels de l'industrie autour de questions comme *Les jeux vidéo peuvent-ils susciter des réflexions d'ordre éthique chez le joueur?*, *Comment rejoindre les femmes avec les jeux vidéo?*, ou encore *Quelle est la place de la narrativité dans les jeux vidéo?*. Une ombre au tableau cependant : à part nous, aucun professeur ni étudiant de l'UQAM n'a pris

place autour de la table. Le fait que la plupart des discussions de l'IGDA se déroulent en anglais peut certes être considéré comme un élément inhibiteur, mais cela ne constitue pas, selon nous, une excuse valable pour justifier une telle absence de la part de chercheurs sérieux en médias interactifs. L'université doit être indépendante de l'industrie, mais elle doit encourager le discours avec les acteurs de cette industrie afin, d'une part, que les chercheurs académiques restent conscients de la réalité du milieu commercial, et d'autre part, que les acteurs de l'industrie se sensibilisent aux recherches académiques et les intègrent dans leur travail.

Le point culminant de notre démarche de postproduction a été sans conteste notre conférence au *Virtools User Day Amérique* devant Bertrand Duplat, président de la société *Virtools* qui s'était déplacé à Montréal depuis Paris pour l'événement. En plus de paraître dans la « newsletter » et sur le site officiel de *Virtools* nous avons présenté notre projet pendant trente minutes devant une cinquantaine de clients *Virtools* provenant des quatre coins de l'Amérique. Notre présentation a connu un succès retentissant, si bien que nous avons été interviewés par Nicolas Perrin, reporter du magazine *Le lien multimédia*¹¹ et que nous avons reçu plusieurs offres d'emploi au Canada et aux États-Unis. Là n'était pas notre objectif cependant, et quand nous avons déclaré à notre audience que notre projet nécessitait, pour voir le jour, d'être parrainé par une compagnie qui pourrait en assurer la publication, nous n'avons récolté que de belles paroles et des exhortations à persévérer...

c) Rencontre de studios de création de jeux vidéo à Montréal

Comme nous l'avons relaté dans la section précédente, notre participation au festival Anima nous avait permis de rencontrer des gens de Microïds et de convenir d'une rencontre vers la fin de l'été pour leur présenter une version plus aboutie du jeu. Du moins, c'est ce que nous croyions... Lorsqu'en août 2004 nous avons appelé chez Microïds, on nous a sèchement annoncé que nos contacts ne travaillaient plus pour l'entreprise et que, par conséquent, notre rencontre était annulée. Nous avons insisté en envoyant un courriel pointant sur notre site Internet, mais ce fut en vain. Même des appels téléphoniques répétés au cours des jours

¹¹ Voir le site Internet du magazine au <http://www.lienmultimedia.com/>.

suivants n'ont rien changé. Aurions-nous dû rappeler cette compagnie tout de suite après le festival Anima? Probablement. Le fait est que quelques semaines plus tard, nous avons appris que Microids éprouvait de sérieuses difficultés financières et que tous leurs projets étaient annulés pour permettre une restructuration en profondeur de l'entreprise. En d'autres mots, nous avions frappé à la mauvaise porte et au mauvais moment.

Nous n'avons pas, au moment de l'écriture de ce mémoire, rencontré d'autres entreprises. Le temps et les efforts que nécessitent ces démarches sont considérables et nous distraient de notre travail académique. Nous entendons cependant terminer les phases de production et de postproduction de notre projet une fois que ce mémoire sera remis.

« ...inaccessible étoile. »

- Jacques Brel, *La Quête*, 1968.

Conclusion

Le plus grand enseignement que nous avons appris au cours de cette grande aventure que fut *L'Émerillon ou le Val des Regrets* est aussi celui que nous voulions transmettre au public depuis le début: il nous faut privilégier les expériences acquises par le processus menant à l'accomplissement d'un but plutôt que de se laisser berner par la gratification momentanée et futile provenant d'une réalisation hypothétique de ce but. Ainsi, si nous considérons qu'au début du projet notre intention était de réaliser et de publier un jeu vidéo d'auteur, alors il nous faut bien admettre que nous avons partiellement échoué puisque le jeu n'est pas encore complété et que nous n'avons pas réussi à trouver d'éditeur. D'un autre côté, si nous considérons nos connaissances actuelles, tant théoriques que pratiques, en ce qui a trait à la réalisation d'un jeu vidéo et que nous comparons celles-ci avec celles que nous avions il y a trois ans, nous avons plusieurs raisons de nous réjouir. Et puisque l'heure est à faire les comptes, voyons un peu quels sont ces apprentissages...

Tout d'abord, nous avons maintenant une idée précise des moyens qu'il faut déployer pour réaliser un jeu vidéo tel *L'Émerillon*. Tout au long du projet, il nous a fallu réviser nos échéanciers, le temps réel requis pour atteindre nos objectifs étant presque toujours plus long que ce que nous avions prévu. Ces délais sont en partie attribuables à notre inexpérience ainsi qu'au budget limité dont nous disposions et qui nous empêchait de compter sur une équipe assez grande. De là découle d'ailleurs un autre enseignement : faire un jeu vidéo d'envergure requiert la formation d'une équipe permanente regroupant de cinq à dix spécialistes (ou plus). Alors que ce fait est accepté de tous pour le cinéma, il existe encore un mythe en multimédia qui consiste à croire que le *multimédiaste*, ayant par définition des compétences *multiples*, n'aurait pas vraiment besoin de travailler en équipe, ce qui est complètement faux. De ce fait, nous croyons qu'un projet de jeu de l'envergure de *L'Émerillon* devrait être abordé d'emblée comme un projet d'équipe, comme s'il s'agissait de la réalisation d'un moyen-métrage au cinéma.

À un niveau plus technique, nous avons appris que le travail qu'impliquent la programmation et l'analyse dans un projet comme *L'Émerillon* nécessite des connaissances approfondies en génie logiciel, connaissances qui nous faisaient défaut, bien que nous ayons pourtant une expérience non négligeable en programmation avant d'entreprendre notre projet. Même si le moteur de jeu et l'environnement de développement proposés par *Virtools Dev* nous ont simplifié la tâche, il reste que, passé un certain niveau de complexité, il devient impraticable de se lancer dans la programmation d'un logiciel sans, au préalable, avoir établi un plan d'action précis avec des outils comme le UML ou des diagrammes de structures détaillés. Or, puisque ces outils sont probablement trop spécialisés pour être enseignés dans le cadre d'études en multimédia, nous ne pouvons qu'encourager la collaboration entre des étudiants à la maîtrise en multimédia et d'autres du département d'informatique. L'inclusion dans notre équipe d'un informaticien ou d'un ingénieur qualifié nous aurait sans doute évité de nombreuses frustrations et nous semble en outre tout aussi naturelle que la collaboration entre un écrivain et un réalisateur au cinéma.

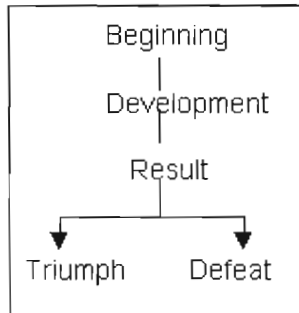
En ce qui a trait à la postproduction, nous pouvons affirmer que nous avons maintenant une bien meilleure idée du fonctionnement de l'industrie du multimédia, particulièrement au niveau de l'édition et de la publication des jeux vidéo commerciaux. Néanmoins, nous devons avouer que ce que nous avons appris nous désole. Rares sont les entreprises québécoises ayant les reins assez solides pour assumer à elles seules la conception, le développement et la diffusion de produits multimédias du début jusqu'à la fin. Conséquemment, la plupart s'associent avec des compagnies multinationales de jeux vidéo, ou encore œuvrant dans des domaines plus traditionnels des communications médiatiques tels la télévision ou le cinéma. Dans le premier cas, les multinationales sont peu intéressées dans le développement d'un marché culturel local et cherchent plutôt à produire des œuvres aux visées plus universelles, avec tout ce que ça implique de standardisation, voire de nivellement par le bas pour assurer une accessibilité et des ventes accrues à travers le monde. Dans le deuxième cas, les boîtes de production télévisuelles ou cinématographiques ont tendance à considérer le multimédia comme un produit dérivé, ce qui est un sérieux obstacle au développement d'œuvres originales de qualité. Comme nous avons tenté de le démontrer au chapitre 1 de ce mémoire, le langage propre aux jeux vidéo et au multimédia interactif est

distinct de celui des médias non interactifs et nécessite pour se développer qu'on s'y consacre à part entière tout en étant conscient des capacités communicationnelles (et par là, de l'influence culturelle) particulières du médium, ce que la compétition internationale et la situation financière instable de beaucoup d'entreprises québécoises en multimédia ne permettent pas. Dans ces circonstances, la seule solution viable nous apparaît être le financement public du multimédia d'auteur québécois, mais le retrait de la participation gouvernementale dans des projets comme SODEQ Multimédia-Jeunesse ne laisse rien présager de bon. Tant que la pensée de designers en interactivité, de théoriciens en communication, de sociologues ou de ludologues tels Clint Hocking, Steven Poole, Bart Simons ou Gonzalo Frasca n'auront pas fait leur chemin dans la conscience populaire, on continuera à considérer les jeux vidéo comme un gadget purement technologique aux capacités d'expression limitées, ce qui limitera leur épanouissement en tant que médium artistique.

Si donc, ce projet de maîtrise nous aura d'abord conscientisé sur nos limites personnelles et celles du contexte socioculturel dans lequel nous évoluons en tant qu'artiste, tout espoir n'est pas pour autant perdu quant à l'avenir de *L'Émerillon ou le Val des Regrets*, bien au contraire. Puisque notre jeu ne mise pas sur la technologie comme unique moyen de captiver l'attention du public, nous croyons qu'il gardera sa pertinence, même s'il n'est terminé que l'an prochain ou plus tard, dans un contexte où la technologie utilisée dans notre jeu apparaîtra comme un peu vétuste. Plus que jamais, notre expérience de travail, de même que nos connaissances accrues de l'organisation et du fonctionnement de « l'industrie » du multimédia nous laissent espérer l'achèvement et la diffusion prochaine de notre jeu. Cela dit, gardons-nous fièrement d'accorder trop d'importance à cette éventualité qui, en définitive, ne serait qu'un jalon temporaire sur la voie du bonheur. Considérons plutôt que l'essentiel de toute notre démarche derrière ce projet était d'*apprendre à apprendre*...

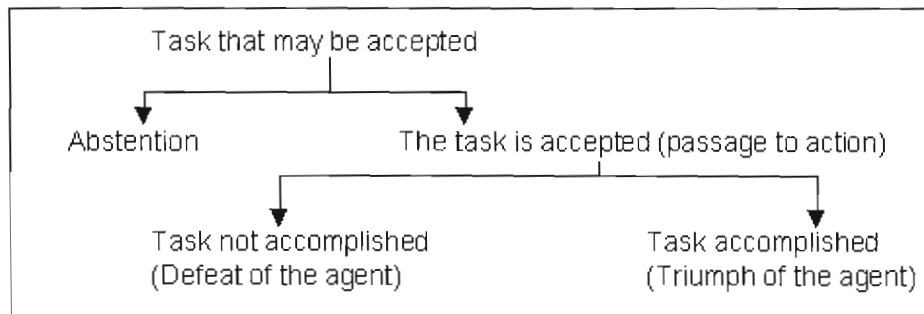
...et nous l'avons appris!

Figure 1.1 : Le déroulement d'un jeu de type « ludus »



Source : Gonzalo Frasca dans son article *LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative*, disponible sur le site Internet www.ludology.org.

Figure 1.2 : Schéma des possibles narratifs de Claude Bremond



Source : Gonzalo Frasca dans son article *LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative*, disponible sur le site Internet www.ludology.org.

Figure 2.1 : La tapisserie du vieux manoir



Cette tapisserie raconte le passé du vieux chevalier, comment il devint boîteux après avoir sauvé la Ahvielle, alors la fille de la Dame de la Forêt.

Figure 2.2 : Le symbole des saisons



Élaboré à partir de réels pictogrammes d'origine picte, ce symbole représente le caractère cyclique de toute évolution.

Figure 2.3 : L'Émerillon d'Aventures



Inspiré de pictogrammes d'origine picte.

Figure 3.1 : Le chevalier errant de Sir John Everett



Image publiée dans le magazine Les Collections de l'Histoire numéro 16, juillet 2002, page 61.

APPENDICE A

Scénario interactif

Instructions générales relatives à une lecture éclairée du scénario

Premièrement, il faut garder en tête qu'il s'agit d'un scénario interactif, donc non-linéaire. Ainsi, certains éléments qu'on retrouve avant d'autres dans le scénario peuvent se passer APRES lors du jeu.

Deuxièmement, pour systématiser, nous avons divisé le scénario en scènes qui sont à leur tour divisées en deux sections : observations et interactions. La section « observations » représente ce que le vieux chevalier pense lorsque le joueur clique avec le bouton droit de la souris sur les objets mentionnés. La section « interactions » représente ce qui se passe lorsque le joueur clique avec le bouton gauche de la souris sur les objets mentionnés. C'est ce qui fait avancer le jeu. Des acteurs professionnels diront les répliques qui y figurent.

Troisièmement, pour comprendre le contexte général de l'histoire, il est préférable de lire les deux documents complémentaires de cet appendice, ce, avant même d'entreprendre la lecture du scénario. Ces documents détaillent respectivement un livre et une lettre que le joueur pourra lire dès le début de l'aventure. Ils comprennent une foule d'informations qui situent l'histoire dans le temps, l'espace et le contexte social de l'époque.

Chapitre 1 : Le Vieux Manoir

- À l'aube -

Dans ce chapitre, le joueur apprendra que le vieil homme est un chevalier errant de la forêt de Brecheliant en Bretagne armoricaine. Il en apprendra aussi davantage sur les traditions politiques et religieuses de cette région à l'époque médiévale. Enfin, le vieux chevalier trouvera une lettre d'amour cachée dans la couverture d'un livre et il se rappellera que son émerillon était le symbole magique de son union avec la Dame de la Forêt : sa perte est un signe que son amante est en grand danger et il doit tout laisser derrière pour partir au secours de celle-ci... Ce qu'il fera d'ailleurs, tout de suite après qu'il aura harnaché Zéphyr, son vieux palefroi et qu'il se sera muni de sa vieille armure rouillée, de sa bonne épée et de son écu à L'Émerillon d'argent.

Chapitre 1, scène A, location h) Ouverture

- Générique d'ouverture-

À tous ceux qui, sans relâche, s'emploient à quérir l'oiseau sacré du bonheur, sans pour autant chercher à le mettre en cage.

Fade out-

Nous sommes dans la grande salle d'une splendide tour de verre aux plafonds voûtés. Un vieil homme au visage long et maigre traversé d'une profonde balafre, vêtu d'une chemise ourlée, d'une large ceinture et de chausses de cuir s'avance prudemment vers un petit arbre planté au milieu de la salle sur lequel un *émerillon* se tient perché. L'homme semble aussi intrigué que méfiant devant l'oiseau. Tout à coup, il l'entend parler, sans pour autant que son bec s'agite...

Émerillon

Partir en quête du bonheur, c'est d'abord découvrir le bonheur que procure la quête!

Vieil homme (*surpris*)

Par saint Ninien! Ce pourrait-il que j'aie perdu la raison au point d'entendre parler les bêtes?

Émerillon

Je ne parle pas, je suis ta voix intérieure. Je viens pour t'emmener.

Vieil homme

M'emmener? Mais où? Je suis si bien ici...

Émerillon

T'emmener en quête, voyons! N'es-tu pas chevalier?

Vieil homme

Mais je suis vieux et fatigué... et puis, de quelle quête parles-tu?

Émerillon

Je ne sais pas encore... mais nous finirons bien par trouver. Quant aux ravages de la vieillesse, le meilleur moyen de les oublier consiste précisément à partir en quête.

Vieil homme

Et si je te suis, me promets-tu de me ramener un jour ici, auprès d'Ahvielle?

Émerillon

Un jour, certes, un jour... Mais d'abord prends-moi et je te guiderai...

Une dame semblant très sage et très belle malgré son âge avancé apparaît au pied des escaliers : c'est Ahvielle, la Dame de la Forêt.

Ahvielle (*en criant*)

Mon ami, ne faites point cela!

Le vieil homme (*se retournant vers Ahvielle avec l'oiseau dans les mains puis, stupéfait, le laissant s'échapper*)

Je dois partir... je reviendrai!

L'homme se dirige alors vers Ahvielle pour l'embrasser, mais ses mains passent au travers de son corps, sans la toucher.

Le vieil homme (*troublé*)

Ahvielle? Douce amie, qu'arrive-t-il?

Ahvielle (*triste, mais résignée*)

Je vous perds.

En tentant de prendre Ahvielle une dernière fois, l'homme bascule et tombe sur le plancher. En gros plan, on voit ses yeux se fermer et une larme s'écoule.

Le palais disparaît ensuite graduellement pour révéler une chambre assez modeste. Le vieil homme garde la même position mais il se trouve étendu sur un lit et dort profondément. La chambre, meublée très simplement d'un large coffre, d'une peau d'ours jetée au pied d'un antique foyer de pierres et d'un grand lit, est toute de bois et de pierres des champs, ce qui lui donne une allure très rustique.

Un fracas se fait soudainement entendre. Le vieil homme s'éveille puis s'exclame : « Par saint Cadoc, quelle étrange rêverie! ». Il se lève ensuite brusquement et descend en boitant un grand escalier de chêne menant à la cuisine tout en marmonnant : « Escuyer!, petit diable, qu'as-tu encore renversé? » À peine a-t-il descendu l'escalier qu'il aperçoit un bel émerillon aux ailes bleu foncé et à la poitrine blanche ponctuée de mouchetures noires s'échapper de sa cage renversée et se glisser par une fenêtre négligemment entr'ouverte. Un lévrier blanc attend tout heureux, la langue pendante, à côté de la cage renversée, comme s'il s'attendait à quelques câlins de la part de son maître. Celui-ci, furibond, l'invective en lui faisant signe de s'en aller, ce que la gentille bête, toute piteuse, s'empresse de faire.

« Cet émerillon était davantage qu'un compagnon de chasse... c'était un présent que m'avait fait la Dame de la Forêt de Brescheliand! Il ne se trouve pas deux faucons comme celui-là dans tout le monde. Ah! Par sainte Onenne, bougre d'Escuyer, si je ne t'aimais point tant, tu serais à coup sûr privé de mangeaille deux jours durant pour ce mauvais coup! »

Le vieil homme jette un coup d'œil par la fenêtre : « Il est parti vers l'ouest, vers la forêt », dit-il. Il devient alors subitement pensif, puis marmonne : « Il me semble que lorsqu'elle m'avait confié cet oiseau, Ahvielle m'avait mis en garde de ce qu'il arriverait malheur s'il s'échappait ou s'il se blessait... mais quel malheur? Si je me souviens, elle l'avait écrit sur une lettre... mais où donc déjà l'ai-je cachée? »

Chapitre 1, scène B, location a) La cuisine

Description générale : C'est une petite pièce au plancher de pierres des champs occupée en grande partie par un immense foyer servant à rôtir les gibiers et à mijoter les potages. La pièce est éclairée par une fenêtre entr'ouverte percée dans le mur frontal de la demeure. Juste en dessous se trouve une petite table sur laquelle était déposée une cage à faucon avant que le chien ne la fasse tomber. Une grande armoire longe le mur mitoyen séparant cette pièce de la

salle à manger/entrée du manoir. Un escalier de bois monte vers l'étage en longeant le mur arrière.

Observations (bouton droit de la souris)

Foyer :

1) « Je ne cuisine point aussi excellemment que père le faisait, mais je prépare un ragoût de lièvre qui n'est certes pas loin d'égaler le sien. »

Armoire :

1) « Ces armoires servent à entreposer des épices et autres ingrédients non périssables permettant d'emmieuter la mangeaille et d'en faciliter la digestion. »

Cage renversée :

1) « Quel gâchis Escuyer a-t-il encore fait... Mon petit émerillon était mon unique souvenir d'Ahvielle... »

2) « Ahvielle m'avait bien prévenu qu'il adviendrait malheur si jamais l'oiseau qu'elle m'avait donné venait à se perdre ou à se blesser... Si je ne m'abuse, elle m'avait envoyé une missive il y a moult années dans laquelle elle était plus explicite à ce sujet... »

Fenêtre entr'ouverte :

1) « Puisqu'il ne pleut plus depuis plusieurs jours, j'ai pris la mauvaise habitude de laisser cette fenêtre ouverte. J'en subis maintenant les conséquences. »

Chapitre 1, scène B, location b) La salle à manger/Entrée

Description générale : C'est la plus belle pièce de la pauvre demeure du vieux chevalier. Les murs, percés de 3 fenêtres, sont de pierres (pour les murs de soutient) et de bois (pour le mur mitoyen entre la salle à manger et la cuisine. Le plancher est de bois noble à l'état naturel et le plafond est soutenu par de grosses poutres noires. La pièce est réchauffée par un large foyer au manteau orné de blasons. Au milieu se trouve une grande table garnie de 3 massifs chandeliers et pouvant facilement asseoir 7 invités sur 2 grands bancs et un siège de bois plus élaboré, placé à la position maîtresse, au bout de la table. Le vieux chevalier ne se sert de cette table que lorsqu'il reçoit des invités, le plus souvent des voyageurs perdus dans la forêt qu'il loge et nourrit généreusement. Sur le mur opposé à la double porte d'entrée se trouve une impressionnante tapisserie représentant un jeune homme combattant un griffon.

Observations (bouton droit de la souris)

Table :

1) « C'est à cette table que je reçois mes rares invités, le plus souvent des voyageurs égarés dans la forêt. C'est de mon devoir de chevalier que de leur offrir l'hospitalité. »

Tapisserie :

1) « Cette tapisserie me fut donnée en présent par Brigid, la Dame de Brechelian, lorsque je sauvai sa fille, Ahvielle en combattant un féroce griffon. J'avais à peine seize printemps à

l'époque, mais déjà j'aimais Ahvielle de tout mon cœur et je n'aurais pas hésité à donner ma vie pour la sauver! Cela fut très près d'advenir d'ailleurs, car le griffon décapita sauvagement ma monture qui tomba sur ma jambe et c'est fortune si je pus me dégager à temps et lui échapper en me réfugiant dans la forêt. J'en devins boiteux et jamais plus depuis je n'entendis parler d'Ahvielle, si ce ne fut que par l'entremise d'une missive que mon émerillon, qu'elle me donna en souvenir d'elle, porta jusqu'à moi. »

2) « Un jour, par saint Georges, je retrouverai cette bête furieuse et lui livrerai bataille jusqu'à ce que mort s'ensuive! »

Escuyer, le lévrier :

1) « C'est mon chien, Escuyer, un grand lévrier au sang pur et noble. C'est aussi un fidèle compagnon et il me fait mieux supporter la solitude de mes vieux jours. Sans compter qu'il n'a pas son pareil pour la chasse! Je l'ai déjà vu s'en prendre à un ours! »

Écu décoratif :

1) « Cet écu n'est que décoratif. »

Interactions (bouton gauche de la souris)

Escuyer, le chien-loup irlandais :

1) [Première fois] « Allons Escuyer, je m'excuse pour tout à l'heure. Je me suis emporté. C'est ma faute si cette fenêtre n'était point close... Oublions cela, veux-tu? »

- « Ouaff! » Le chien bat de la queue, tout content.

Porte d'entrée

1) Le chevalier s'approche de la porte, se retourne vers son chien et lui dit : « Suis-moi Escuyer! Allons dehors! » Le chevalier et son chien se retrouvent ensuite à l'extérieur du manoir.

Chapitre 1, scène B, location c) La chambre à coucher

Description générale : C'est une chambre aux dimensions assez vastes avec un escalier menant au rez-de-chaussée. Devant le foyer se trouve une grande peau d'ours brun, imposante mais aussi quelque peu inquiétante. Le lit est spacieux et adossé au mur mitoyen séparant la chambre de l'étude. Deux grands paravents d'étoffes aux couleurs des armes du chevalier bordent les deux côtés du lit de manière à isoler le dormeur. Près du lit, allongé contre le mur frontal, se trouve une lourde armoire de bois bardée de fer forgé. Les 3 murs de soutien sont en pierres et le mur de séparation est de bois. La charpente du toit sert de plafond.

Observations (bouton droit de la souris)

Peau d'ours :

1) « Cette fourrure est l'un de mes plus chers trophées de chasse... Je me rappelle comme il était fier cet ours, dressé sur ses postérieures et défiant le monde de ses grognements retentissants, comme si le grand cornu lui-même rugissait de par son gosier! »

Lit :

1) « Père m'enseigna quelques rudiments d'ébénisterie que je mis en application dans la confection de ce lit. »

Armoire :

1) « J'entrepose en cette armoire maints garnements et vêtements. »

Écu décoratif :

1) « Cet écu n'est que décoratif. »

Interactions (bouton gauche de la souris)**Lit :**

1) « Je n'ai point sommeil... »

Chapitre 1, scène B, location d) L'étude

Description générale : C'est une salle accessible à partir de la chambre à coucher dans laquelle le chevalier se retire lorsqu'il veut lire et où il entrepose aussi ses objets de valeurs. Un grand lustre de bois à chandelles est suspendu à la charpente du toit, dispensant une lumière chaleureuse dans toute la pièce. Sur le mur en face du foyer est fixé un majestueux massacre de cerf blanc que le chevalier a lui-même empaillée.

Observations (bouton droit de la souris)**Livre :**

1) « C'est l'Historia Armoricae, un livre sur l'histoire de l'Armorique et de la Brechelian qui me fut donné par un moine itinérant en échange d'un bon repas. Ce saint homme eut aussi la bonté de m'enseigner quelques rudiments de latin. »

2) « Puisque je peine à lire le latin, je demande aux lettrés qui gîtent sous mon toit de m'expliquer les passages difficiles de ce livre... Je le connais maintenant presque par cœur, surtout le chapitre qui traite de la Brechelian, la forêt magique qui entoure ce manoir! »

Coffre :

1) « Ce coffre contient quelques objets de valeur. »

Écu :

1) « De sinople coiffé de contre-hermine à L'Émerillon d'argent, ailé et chaperonné de sable. Voilà donc mon écu. »

Armure :

1) « Mon harnachement a certes connu des jours meilleurs, mais je suis trop vieux pour songer à le remplacer. Je le gagnai en vainquant le chevalier de l'Automne il y a fort longtemps. »

[Si coffre ouvert] Épée, baudrier et outre:

1) « Je garde un souvenir doux-amer de cette épée car je dus occire le chevalier de l'Hiver, l'un des quatre chevaliers-serviteurs de la Dame de la Forêt, pour me l'approprier. J'étais à

l'époque très rancunier de n'avoir pu être choisi pour entrer dans cet ordre puisque, étant boiteux, je ne pouvais être considéré comme « pur de corps et d'esprit » par la Dame de la Forêt, même si celle-ci était Ahvielle, ma bien-aimée. Je fus donc séparé d'elle depuis ce temps et, avant que la rage ne s'éteigne en mon cœur, je combattis ses chevaliers plusieurs années durant avec, pour seules armes, ma hargne et un simple épieu de bois. »

Massacre de cerf :

- 1) « J'ai débusqué ce cerf blanc à moins d'une lieue d'ici. »

Interactions (bouton gauche de la souris)

Coffre :

- 1) [Si fermé] Le vieux chevalier ouvre le coffre.
- 2) [Si ouvert] Le vieux chevalier ferme le coffre.

Livre :

- 1) Le chevalier ouvre le livre qui s'affiche en gros plan à l'écran. Il peut ensuite le feuilleter ou le fermer, à sa convenance. Voir section « Historia Armoricae ».

[Si coffre ouvert] Épée, baudrier et outre :

- 1) [Si le chevalier n'a pas encore l'armure] « Je ferais mieux de m'harnacher d'abord. »
- 2) [Si le chevalier porte l'armure] L'épée est affichée à l'écran, dans son fourreau pendu au baudrier. « Cette épée était jadis assortie d'une dague, mais celle-ci s'est cassée la première fois que je m'en suis servi en duel, comme si elle avait été maudite par le chevalier de l'Hiver à qui elle appartenait avant. »

Armure :

- 1) Fade out. Fade in. Le chevalier porte son armure mais il n'a ni baudrier ni épée. ON le voit se lever du banc dans l'étude.

Chapitre 1, scène B, location e) Le livre intitulé « Historia armoricae »

Description générale : C'est un livre fait de parchemins reliés dans une grosse couverture de cuir. Il a l'air vieux et endommagé, surtout à l'intérieur de la couverture, précisément où le chevalier y a caché il y a plus de vingt ans la dernière lettre qu'il a reçue d'Ahvielle, la Dame de la Forêt. Le livre est écrit en latin vulgaire par un ou plusieurs auteurs anonymes, sûrement d'origines franques au service de Pépin-le-Bref. Il traite des coutumes politiques et religieuses en vigueur en Bretagne armoricaine depuis l'émigration des Bretons après la mort du roi Arthur. Un chapitre de quelques pages est consacré à la forêt de Brechelian. Seul ce chapitre est lisible par le joueur.

Voir document complémentaire pour texte intégral.

Observations (bouton droit de la souris)

L'intérieur de la couverture :

- 1) « Mmm... L'intérieur de la couverture est déchiré en maints endroits... et elle semble étrangement bombée... »

Ailleurs dans le livre :

1) « Un voyageur franc à qui je montraï ce livre me confirma qu'il avait dû être écrit par un érudit au service de Pépin-le-Bref, un roi franc qui nous guerroyait depuis moult années, ce qui explique son ton un peu condescendant à notre égard, les Bretons. »

[Si la lettre a été découverte] La lettre :

1) « Ah! C'est donc là que j'avais cachée la dernière lettre que je reçus d'Ahvielle il y a plus de cinquante ans... »

Interactions (bouton gauche de la souris)**Les pages :**

1) Le vieux chevalier tourne la page.

Le petit « X » dans le coin de chaque page :

1) Ferme le livre.

L'intérieur de la couverture :

1) Une lettre de parchemin jauni, cachée dans la couverture du livre est poussée vers le haut du livre.

[Si la lettre a été découverte] La lettre :

1) Le joueur peut lire la lettre. On peut la remettre dans le livre en appuyant sur le petit « X » dans le coin supérieur droit. Si on clique n'importe où sur la lettre avec le bouton droit de la souris le chevalier pense ce qui suit : « Ainsi donc, voilà le malheur dont m'avait prévenu Ahvielle... Je dois partir à sa recherche sur-le-champ! »

Voir document complémentaire pour texte intégral.

Chapitre 1, scène B, location f) La cour avant

Description générale : Le manoir est entouré d'une palissade de bois haute de 8 pieds et divisée en deux parties, la cour avant (ou basse-cour) et la cour arrière (jardins et lices). Dans la basse-cour on trouve une étable (qui n'est en fait qu'un appentis pour abriter les mangeoires pour animaux), un silo pour entreposer le grain, un hangar pour les outils, un puit artésien et un imposant obélisque de pierre. On trouve aussi, devant la maison, deux pommiers en berne semblant manquer d'eau. On accède à l'extérieur du domaine par un portique de bois surmonté des armes du vieux chevalier. Partout à l'extérieur du manoir, le chien Escuyer suit le vieux chevalier et son icône s'affiche dans l'inventaire du joueur.

Observations (bouton droit de la souris)**Manoir :**

1) « Je construisis cette habitation après trente ans d'errance dans la forêt de Bréchéliant. Je sentais le besoin de m'établir quelque part et le grand obélisque a attiré mon attention. »

Cave :

1) « C'est ma cave. À part quelques bonnes bouteilles et mes deux porcs, on n'y trouve rien qui vaille... »

Le pommier :

1) « Ce pommier fournit d'ordinaire quantité de pommes quand vient l'automne. Mais puisqu'il n'a point plu depuis belle lurette, les pommes sont plutôt rares cette année. »

La niche :

1) « C'est la niche d'Escuyer. Je devrais peut-être l'y contraindre davantage... »

Le hangar :

1) « J'entrepose en ce hangar maints outils agricoles. Je n'y ai cependant rien à faire ce jourd'hui. »

L'obélisque:

1) « Cette pierre était érigée avant même que je n'établisse ma demeure. Elle est d'origine très ancienne. »

Le puits :

1) « Ce puits m'approvisionne normalement en eau potable mais il est présentement complètement à sec à cause de la sécheresse. »

Le silo :

1) « J'entrepose en cet endroit l'avoine et le fourrage nécessaires à mes animaux. »

Les vaches :

1) « Voici mes deux bonnes vaches, Vivianne et Morgane. »

Le harnois (dans l'étable) :

1) « Ce sont le harnois et la selle de mon cheval. »

Zéphyr, le cheval :

1) « J'ai gagné ce palefroi en vainquant le chevalier du Printemps, d'où son nom, Zéphyr. Comme moi, il n'est plus dans la force de l'âge cependant et je dois le ménager... »

Le portique d'entrée :

1) « De l'autre côté, il y a la forêt, l'aventure et l'inconnu... »

Le ciel :

1) « J'ai beau regarder, je ne vois plus mon émerillon... Il a dû s'enfuir vers la forêt. »

Interactions (bouton gauche de la souris)**Le portique d'entrée :**

1) [Si le chevalier n'a pas lu la lettre cachée] « Ça non! Je ne quitterai point ma demeure avant de mieux comprendre la situation! Je soupçonne que la perte de mon émerillon magique implique un malheur... mais lequel? »

2) [Si le chevalier n'a pas son armure, son écu et son épée] « Je ne puis partir en quête sans être convenablement armé et harnaché. »

3) **[Si le chevalier clique sur la porte et qu'il n'est pas monté sur son cheval]** « Je crains de me fatiguer avant longtemps si je pars à pieds. »

4) **[Si le chevalier est monté, armé, harnaché et qu'il a lu la lettre cachée]** On coupe. La caméra se place vers l'avant du chevalier en plan américain. Le chevalier sur sa monture regarde le ciel, ferme le poing, le serre contre son cœur et dit: « Je fais le serment de ne pas dormir deux nuits sous le même toit avant d'avoir retrouvé ma bien-aimée Ahvielle et mon émerillon! » Fade out. Fade in. Le chevalier, Zéphyr et Escuyer se retrouvent sur un sentier de la forêt de Brechelian, près d'une fontaine.

La porte du manoir :

1) **[Si le chevalier est à cheval]** « Je devrais d'abord descendre de cheval... »

2) **[Si le chevalier est à pieds]** Le chevalier entre dans sa demeure. Il laisse son chien dehors.

Le harnois et la selle (dans l'étable) :

1) Le chevalier les prend et la selle ainsi que le harnois apparaissent dans l'inventaire.

2) **[Si le joueur utilise le harnais sur le cheval]** Fade out. Fade in. Le cheval est maintenant enharnaché. Son icône apparaît dans l'inventaire du joueur tant qu'il est à l'extérieur. Zéphyr ne suivra pas son maître tant qu'il reste à l'intérieur de l'enceinte fortifiée de son manoir. Le harnais et la selle disparaissent de l'inventaire. Narrateur : « *Pour monter à cheval ou en redescendre, vous devez cliquer sur celui-ci ou sur son icône dans votre inventaire figurant au bas de l'écran avec le bouton gauche de la souris. Notez que cette commande sera désactivée dans certaines circonstances, par exemple, lorsque vous vous situez à l'intérieur d'un bâtiment.* »

Zéphyr :

1) **[Si Zéphyr n'est pas harnaché]** « Avant de monter un cheval, il faut d'abord l'enharnacher. »

2) **[Si le chevalier n'a pas son armure, son écu, sa lance et son épée]** « Je ferais peut-être mieux de changer de tenue et de m'armer avant de monter à cheval. »

3) **[Si Zéphyr est harnaché et que le vieux chevalier a son armure et ses armes]** On coupe. La caméra se rapproche. Le chevalier monte sur son cheval. On coupe. La caméra redevient normale. Cela vaut pour tout le reste du jeu, sauf lorsque le contraire est spécifié.

4) **[Si le chevalier est monté]** Le chevalier descend de son cheval. Cela vaut pour tout le reste du jeu, sauf lorsque le contraire est spécifié.

5) **[Si le chevalier est monté mais qu'il ne peut descendre de cheval à cet endroit]** « Je ne peux descendre de cheval ici. »

6) **[Si le chevalier n'est pas monté et qu'il ne peut monter sur son cheval]** « Je ne peux monter à cheval à cet endroit. »

Chapitre 1, scène B, location g) La cour arrière

Description générale : L'arrière du manoir est occupé par un petit potager, une jolie vigne grimpant sur une palissade et un terrain d'entraînement comprenant une quintaine et un mannequin de bois où le vieux chevalier s'exerce à la lance et à l'épée.

Observations (bouton droit de la souris)

Potager :

1) « C'est mon potager. J'y cultive des choux et des courges, mais cette année, la récolte est médiocre à cause de la sécheresse... »

Quintaine :

1) « La quintaine sert à pratiquer la joute. Pour ce faire, il faut prendre une lance et s'élancer à cheval en visant l'écu. Il faut aussi s'assurer de bien éperonner le cheval pour éviter le contrecoup provenant du poids fixé à l'autre extrémité de la quintaine... »

2) **Narrateur :** « Pour réussir une joute, il vous faut éperonner votre cheval en appuyant successivement le plus rapidement possible sur le bouton gauche de votre souris. Ensuite, il vous faut viser une partie de votre ennemi (dans ce cas-ci, l'écu de la quintaine), avec votre lance en déplaçant votre souris sur l'écran. Dans un vrai combat, le plus précis et le plus rapide des deux l'emporte et son adversaire part désavantagé au combat à l'épée. »

Râtelier :

1) « Ce sont de bonnes lances de frênes... Je m'en sers pour m'exercer à la joute mais elles sont trop encombrantes pour que je les emporte à l'aventure. »

Mannequin de bois :

1) « Je peux pratiquer quelques passes d'armes sur ce vieux mannequin. »

2) **Narrateur :** « Pour gagner un combat à l'épée, il vous faut mettre à zéro les points de vie de votre adversaire, représentés par les petits boucliers de couleur au bas de l'écran, en remportant les passes d'armes. Pour remporter une passe d'armes, il vous faut déplacer successivement votre souris sur les gros boucliers numérotés s'affichant au milieu de l'écran tout en respectant l'ordre demandé, et ce, avant que l'épée-chronomètre figurant en haut de l'écran n'indique que le temps est épuisé. Prenez garde à ne pas frapper les boucliers dans le mauvais ordre et sachez que si vous réussissez la passe d'arme avant que l'épée-chronomètre ne devienne rouge, vous aurez droit à un bonus de rapidité qui vous permettra d'enlever 2 points de vie à votre adversaire plutôt qu'un seul. »

Interactions (bouton gauche de la souris)

Mannequin de bois :

1) **[Si le chevalier est monté]** « Je ne puis m'exercer à l'épée monté sur un cheval. »

2) **[Si le chevalier n'a pas son armure, son écu et son épée]** « La pratique est inutile si je ne suis pas complètement armé et harnaché. »

3) **[Si le chevalier est à pied et qu'il est complètement armé et harnaché]** Le chevalier combat le mannequin. 5 boucliers apparaissent à des endroits tirés au hasard dans l'écran. Ensuite, de petits chiffres apparaissent par-dessus les boucliers, indiquant l'ordre de frappe. Les chiffres se dévoilent successivement et dans un ordre aléatoire pour permettre au joueur d'anticiper ses coups et ainsi, de gagner du temps. Le joueur doit toucher les boucliers avec sa souris. Son temps de réaction est calculé et affiché au bas de l'écran. Le vieux chevalier dira les commentaires suivants selon les performances du joueur :

1) Mmm... Mon vieil âge se fait sentir... Je devrais continuer la pratique avant de partir en quête.

2) Voilà qui est satisfaisant, bien que j'aie déjà fait mieux dans mon jeune temps.

3) Voilà un coiffé qui eût fait pleurer la mère de mon adversaire!

Pendant ce temps, le joueur voit le chevalier exécuter sa passe d'armes (constituée de 3 coups d'épée ou acrobaties).

Support à lances :

1) **[Si le chevalier n'est pas monté]** « Je dois être à cheval pour m'exercer à la quintaine... »

2) **[Si le chevalier n'est pas complètement armé et harnaché]** « La pratique est inutile si je ne suis pas complètement armé et harnaché. »

3) **[Si le chevalier est monté, armé et harnaché]** Le chevalier s'approche du support à lance puis on coupe et la caméra bascule en vue subjective. Le chevalier est à l'extrémité de la lice, du côté opposé à la quintaine. Un message s'affiche en haut de l'écran : « Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour éperonner votre cheval! » Lorsque le joueur appuiera sur le bouton gauche de la souris, le cheval s'élancera en ligne droite vers la quintaine. Plus le joueur appuie souvent sur le bouton gauche, plus le cheval galope. Enfin, il faut viser l'écu de la quintaine en déplaçant la souris (qui contrôle la lance). Il y a ensuite trois possibilités : 1) Le chevalier manque la quintaine. Alors rien ne se produit et le vieux chevalier dit : « Je devrais pratiquer ma précision » pendant qu'il arrête son cheval. 2) Le chevalier frappe la quintaine mais à une vitesse trop lente. Alors la quintaine basculera et le chevalier recevra un contrecoup de celle-ci et chutera de son cheval. Il se relèvera ensuite. Le vieux chevalier dit : « Ouch! Il me faut éperonner d'avantage Zéphyr. » 3) Le chevalier frappe la quintaine à une bonne vitesse. Le vieux chevalier dit alors : « Voilà un excellent coup! » . Ensuite, le jeu revient à la normale excepté que le joueur est démonté s'il s'est fait frappé par le contrecoup de la quintaine.

Chapitre 2 : Le Val des Regrets

- Avant-midi d'une journée d'automne brumeuse et nuageuse -

Dans ce chapitre, le vieux chevalier quitte son manoir pour partir à la recherche d'Ahvielle et de son émerillon. Il pénètre dans le Val des Regrets, dont nul chevalier n'est sorti vivant sans avoir vaincu le pire ennemi qui soit : ses propres regrets! Le chevalier y rencontre un jeune garçon blessé à la jambe qui n'est autre qu'une apparition de lui-même à seize ans qu'il doit sauver en ramenant à sa demeure. Dans cette demeure, la chaumière où le vieux chevalier lui-même a passé son enfance, celui-ci soignera l'enfant qui restera cependant boiteux. Pour le venger (et se venger lui-même), le vieux chevalier combattrait le griffon qui a blessé le jeune homme et finira par en triompher en lui tranchant la tête. Il reviendra ensuite à la chaumière et rencontrera à nouveau le jeune garçon qui, désormais conscient qu'il ne pourra retrouver Ahvielle à cause de son handicap, lui confiera ses outils d'ébénisterie et s'en ira, errant, par la forêt.

Chapitre 2, scène A : Ouverture Chapitre 2

Fade in. Plan d'ensemble. On voit le chevalier sur son cheval et son chien allant d'un pas lent mais constant dans la forêt.

Narrateur : « Le vieux chevalier allait ainsi vers la forêt, clopin-clopant sur son vieux cheval et dans sa vieille armure, avec aux lèvres un petit sourire discret et tendre et aux joues une belle couleur rose d'enfant gâté. Il pensait à sa belle et, bien qu'il avait peur pour elle, il se réjouissait à l'idée qu'il pourrait peut-être la revoir bientôt. La forêt étalait devant lui ses grands bras feuillus comme en guise d'invitation à s'aventurer encore plus résolument en son corsage multicolore. Le vieux chevalier s'y laissa prendre et, tel un jeune homme dans le lit nuptial, s'y engouffra sans trop se préoccuper des dangers qui l'y attendaient. »

Chapitre 2, scène B : La forêt

Description générale : C'est l'automne, les feuilles sont rouges et jaunes et le ciel est nuageux. Le sol de la forêt est rocailleux, parsemé de schistes rouges, presque violets, et de petites plantes tels des ajoncs et des genets. Les arbres sont grands mais noirs et souvent tordus. On y trouve des chênes, des hêtres et des pins. Des corbeaux se font entendre à l'horizon. Une petite brume mystérieuse flotte dans l'air frais.

Un peu en retrait du sentier se trouve une vieille fontaine de pierres. Après cette fontaine, le sentier descend dans une vallée large et profonde où il y a moins d'arbres. Le vieux chevalier y rencontrera son alter ego en plus jeune. Celui-ci gît sur le bord du sentier, dans la boue et dans le sang mélangés, écrasé par un poney décapité. Le vieux chevalier le prendra et le ramènera chez lui, dans le village de Néant, par un petit chemin tout près de la fontaine. Sinon, il y a un étroit sentier impraticable à cheval qui mène jusqu'à un étang appelé le *Miroir des Faës*. Finalement, une dernière avenue mène jusqu'au pont Périlleux.

Observations (bouton droit de la souris)

La fontaine :

- 1) « Je ne me suis point aventuré aussi loin dans la forêt depuis très longtemps, aussi, je n'ai nulle souvenance de cette fontaine, mais son eau me semble fort rafraîchissante. »
- 2) « Je devrais peut-être en profiter pour me désaltérer... »

Le poney décapité :

- 1) « Par sainte Épona, voilà un petit poney fort bellement décapité. Il y a longtemps que j'ai vu pareil massacre... Ça remonte à ce jour maudit où j'ai été vaincu par le griffon en tentant de sauver ma mie. »

Vêtement déchiré :

- 1) « C'est un bout d'étoffe de lin maculé de sang. J'aimerais bien savoir où est son propriétaire afin que je puisse lui porter secours si besoin est... »

Le jeune homme [Une fois sorti de sa cachette sous la roche] :

- 1) « Comme il me ressemble ce jeune homme, alors que j'avais son âge... Il semble cependant très gravement blessé. L'honneur demande que je lui sois secourable. »

L'épieu cassé en deux près du jeune garçon :

- 1) « Cet épieu me semble bien droit et de belle facture, si ce n'est la cassure qui est en son milieu... Il doit appartenir au jeune garçon qui gît tout près. »

La route qui vient du manoir :

- 1) « Je ne rebrousserai point chemin. J'en aurais l'honneur entaché. »

La route qui mène vers le Miroir des Faës :

- 1) « Le sentier semble ici devenir plus étroit et sinueux. Je ne saurais dire où il mène mais je ferais mieux de rester sur mes gardes. »

La route qui mène au pont Périlleux :

- 1) « Si j'ai bonne souvenance, ce chemin va jusqu'au pont Périlleux. »

La route près de la fontaine :

- 1) « J'ignore où va ce sentier ... »

Interactions (bouton gauche de la souris)

La fontaine :

- 1) « Je devrais utiliser mon outre. »
- 2) [Si le chevalier utilise l'outre sur la fontaine] Le chevalier s'approche de la fontaine puis s'agenouille pour s'y désaltérer. On coupe. Plan rapproché par-dessus l'épaule du chevalier. On voit son reflet dans l'eau qui se met à parler : « Vous qui vous abreuvez de cette source sacrée, prenez garde! Vous avez pénétré dans le Val des Regrets, là d'où nul chevalier n'est

sorti vivant qu'il n'ait vaincu le plus terrible ennemi qui oncques ne soit : ses propres regrets! » Le chevalier, à ces paroles, sursaute et revient au chemin.

3) **[Si le chevalier utilise l'outre sur la fontaine une deuxième fois]** « Euh... je ferais peut-être mieux de ne plus déranger les esprits de la fontaine... »

Route (près de la fontaine)

1) **[Si le chevalier a le jeune homme blessé avec lui]** Le chevalier arrive à une petite maison de bois et de chaume où habite son père.

2) **[Si le chevalier est à pied]** « Je n'ai plus l'âge de voyager à pied... »

3) **[Si le chevalier n'a pas le jeune homme blessé avec lui]** Le chevalier arrive à une clairière vide entourée d'arbres.

Route (vers le pont Périlleux)

1) **[Si le chevalier a le jeune homme blessé avec lui]** « Je dois d'abord m'occuper de sauver ce jeune homme qui a des airs de famille et cette route ne semble pas mener à un village. »

2) **[Si le chevalier n'a pas le jeune homme blessé avec lui]** Fade out. Fade in. Le chevalier se retrouve près du pont Périlleux.

3) **[Si le chevalier est à pied]** « Je n'ai plus l'âge de voyager à pied... »

Route (vers l'étang du Miroir des Faës)

1) **[Si le chevalier a le jeune homme blessé avec lui]** « Je dois d'abord m'occuper de sauver ce jeune homme qui a des airs de famille et cette route ne semble pas mener à un village. »

2) **[Si le chevalier n'a pas le jeune homme blessé avec lui]** Fade out. Fade in. Le chevalier et son cheval se retrouvent au Miroir des Faës.

Vêtement déchiré :

1) **[Si on utilise Escuyer]** « Allez Escuyer! Flaire-nous la piste du propriétaire de cette étoffe! » Escuyer sens l'étoffe puis part dans la forêt en flairant une piste. Le joueur doit tenter de suivre son chien. Il s'arrête près d'une large roche plate et surélevé de quelques centimètres du sol, juste assez pour pouvoir cacher un enfant.

La cachette [Une fois que escuyer a flairé la piste] :

1) Le chevalier se penche et tend la main. Il y voit un jeune homme inconscient qu'il dégagera de sous la roche.

Le jeune homme :

1) **[Si le chevalier est monté]** « Je devrais d'abord descendre de cheval... »

2) **[Si le chevalier est à pied]** Le vieux chevalier s'approche du jeune homme qui semble inconscient. Plan moyen jeune homme et vieux chevalier. Le vieux chevalier soufflette légèrement le jeune homme au visage. Il reste inerte.

3) **[Si le chevalier est à pied, qu'il utilise la gourde remplie d'eau de la source magique sur le jeune homme]** (La gourde reste dans l'inventaire car il y reste de l'eau magique) Le vieux chevalier s'approche du jeune homme qui semble inconscient. Plan moyen jeune homme et vieux chevalier. Le vieux chevalier abreuve le jeune homme de sa gourde pour tenter de lui faire reprendre ses sens. Le jeune homme ouvre les yeux et demande : « Qui êtes-vous? »

Dialogue

1) [Sauf si 2] Ma foi, je serais tenté de vous répondre que je suis un vieil homme qui déjà est passé par où vous échouâtes ce jourd'hui, mais je doute que vous n'y comprendriez guère.

- *Las! Je ne souhaite à quiconque de partager ma condition car le malheur m'accable.... Le griffon m'a vaincu et sûrement a-t-il déjà dévoré Ahvielle! Adonc jamais ne serai-je chevalier...*

2) [Sauf si 1] Je suis chevalier errant et je cherche en ces bois un émerillon que j'ai perdu. Mais qui je suis et ce que je cherche n'importe; dites-moi d'abord par quel péril vous échouâtes en ce trou sinistre.

- *Vous cherchez un émerillon? Ma mie Ahvielle en possédait justement un! Mais hélas, à cette heure, je la tiens pour morte! Quant à moi, si j'échouai ici, c'est que vainement je combattis un griffon qui occit ma monture et qui en eût fait autant de ma propre personne si je n'avais trouvé cette cachette.*

3) [Si 1 ou 2] Vous... vous connaissez une Ahvielle? Pouvez-vous m'en parler car j'en connais une que je tiens en haute estime...

- *Ahvielle est la fille de Brigid, la Dame de la Forêt, et il est au-dessus de mes forces de décrire sa beauté en mon état, tant celle-ci est admirable! (silence) Vous semblez pensif... l'avez-vous rencontrée? La savez-vous saine et sauve?*

4) [Si 3] Certes, je l'ai rencontrée... et je suis sûr qu'il y a encore espoir de la sauver.

- *Ainsi, ma douce Ahvielle est encore en vie! Tout n'est donc point perdu... Moi qui ai échoué à vaincre le griffon, j'ai quand même la consolation de savoir mon amie bien portante.*

Le jeune homme esquisse un sourire puis retombe dans l'inconscience.

« J'ai comme une étrange impression de déjà vu... mais je devrais tout d'abord conduire ce jeune homme chez lui. »

Fin du dialogue.

Le vieux chevalier prend le jeune homme et le hisse sur son cheval.

5) [Si 3] Je ne l'ai malheureusement point rencontrée mais je la cherche, comme vous...

- *Comme moi dites-vous? Prions alors pour qu'elle ait échappé aux griffes cruelles du griffon...*

6) [Si 1 ou 2] Si je vous comprends bien, vous dites que vous avez combattu un véritable griffon?! Dites-moi, je vous prie, où vous l'avez vu s'enfuir!

- *J'ai peur de n'être point en mesure de vous informer à ce sujet puisque la bête a décapité ma monture et j'ai dû me cogner la tête en chutant car ensuite tout est devenu noir.*

7) [Si 5] Où habitez-vous? Je me ferai un devoir de vous y conduire.

- *J'ha... j'habite avec père dans un petit village non loin d'ici...*

Le jeune homme retombe dans l'inconscience.

« J'ai comme une étrange impression de déjà vu... mais je devrais tout d'abord conduire ce jeune homme chez lui. »

Fin du dialogue.

Le vieux chevalier prend le jeune homme et le hisse sur son cheval.

L'épieu cassé :

1) Le chevalier prend l'épieu qui disparaît dans son inventaire.

Chapitre 2, scène C, location a) La demeure du jeune homme**[Si le chevalier a le jeune homme blessé avec lui ou s'il l'a ramené chez lui]**

Description générale : Tapie au fond d'une clairière se cache une petite chaumière de bois. Sous un porche jouxtant cette demeure se trouve un banc de menuiserie avec maints outils servant à travailler le bois. Des planches sont entreposées non loin, à l'abri des intempéries. La maison semble sortie de nulle part et on n'en voit pas d'autres alentours. Un brouillard mystérieux donne à la scène un air étrange...

[Si le chevalier n'a pas le jeune homme blessé avec lui et qu'il ne l'a pas ramené chez lui]

Description générale : C'est exactement la même chose sauf qu'il n'y a que la forêt (i.e la chaumière est absente).

[Si le chevalier a le ciseau à bois et le marteau]

Description générale : C'est exactement la même chose sauf qu'il n'y a que la forêt (i.e la chaumière est absente).

Observations (bouton droit de la souris)**La maison (n'importe où) :**

1) « Par sainte Onenne! Il y a certes quelque enchantement là-dessous ou alors mes sens défaillent! Je mettrais ma main au feu que c'est là bien la maison de mon enfance, avec le grand toit en chaume et l'atelier de mon père... Tout est là comme si le temps s'était complètement figé depuis mon départ! »

2) « ...et où donc est passé le reste du village? Seule la maison de mon enfance semble avoir été transportée dans cette mystérieuse clairière... »

Le jeune homme :

1) « Ce brave vilain semble encore inconscient et maintes ecchymoses parsèment son corps. Il a l'air de s'être fracturé la jambe. »

[Si le chevalier a sauvé le jeune homme]**Petit émerillon de bois**

1) « Cet oiselet sculpté ressemble en tous points à L'Émerillon qu'Ahvielle m'a donné... »

Interactions (bouton gauche de la souris)**[Si le chevalier n'a pas vaincu le griffon mais qu'il ramène le jeune homme chez lui]****Porte de la chaumière :**

1) Le chevalier se dirige vers la porte et entre à l'intérieur de la chaumière.

[Si le chevalier a vaincu le griffon et qu'il a déjà ramené le jeune homme chez lui]

Lorsque le vieux chevalier arrive près de la chaumière avec la tête sanglante du griffon pendant à l'arçon de sa selle, il voit le jeune homme assis sur une bûche, en train de sculpter un petit émerillon en bois. Celui-ci, absorbé par son labeur, ne remarque le chevalier que lorsqu'il a descendu de cheval et qu'il lui dit fièrement: « J'ai vaincu le griffon. » Alors, le jeune homme, laissant choir sa petite sculpture de bois, se retourne, et, sans mots dire, les deux protagonistes s'approchent l'un de l'autre, tous les deux en boitant. Le jeune homme s'agenouille et dit :

« Je suis aujourd'hui à la fois l'homme le plus heureux et le plus malheureux du monde. »

Le chevalier insiste alors pour que le jeune homme se relève, ce qu'il fait avant de poursuivre :

« J'ai l'intuition très forte que je suis lié à vous, vous qui m'avez sauvé et qui avez vaincu le griffon. J'ai la certitude que je pourrais un jour devenir comme vous, animé par cette flamme qu'il y a dans votre regard et échapper à la vie morose que père voudrait bien que je mène ici, dans son échoppe. Je suis heureux aujourd'hui pour ce que vous m'avez permis de rêver... »

Le chevalier, silencieux, regarde longuement le jeune homme et esquisse un sourire. Puis le jeune homme d'ajouter :

« Je vois aussi que vous êtes blessé tout comme moi à la jambe et j'ai peur de ne plus jamais pouvoir marcher comme avant... Si cela arrivait, je ne pourrais plus être considéré comme « sans défaut de corps » par la Dame de la Forêt et je devrais alors renoncer à vivre auprès d'Ahvielle... Je suis malheureux aujourd'hui pour ce que vous m'avez confronté à mes limites... »

Une larme retenue s'échappe d'un œil du jeune homme. Après un silence, le chevalier répond doucement en hochant la tête : « Je dois partir... » Il remonte ensuite en selle mais, au moment où il retourne sa monture vers la forêt pour s'y engouffrer, le jeune homme saisit le cheval par la bride et supplie son cavalier en le regardant intensément, droit dans les yeux: « Je sais qui vous êtes. Nous ne nous reverrons probablement plus mais je vous demande de ne point me quitter sans auparavant emporter avec vous mes outils d'ébénisterie... Ils ne me seront plus d'aucune utilité à compter d'aujourd'hui car je les remplacerai par une lance et un écu. Et si la Dame me refuse, j'irai, errant parmi les bois et les prés, et personne ne m'empêchera d'être celui que je désire devenir. »

À ce moment, le jeune homme donne un marteau et un ciseau à bois au chevalier qui les accepte, puis tout disparaît dans un nuage évanescent; le jeune homme, la chaumière, l'atelier, tout, sauf la forêt et le petit émerillon de bois. (Le poney décapité aussi disparaît, ainsi que le nid du griffon et les runes sur la falaise.)

Narrateur : « Le chevalier hésita quelque peu avant d'accepter le présent de son alter ego car il savait que la vie de chevalier errant n'était pas de tout repos et qu'il aurait lui-même quelques fois préféré avoir fait un autre choix dans sa jeunesse. Mais il finit tout de même par acquiescer car il savait qu'au fond, le jeune ébéniste ne faisait qu'écouter son cœur. »

Gros plan sur L'Émerillon de bois oublié dans l'herbe.

Petit émerillon de bois

1) Lorsque le chevalier s'en approche, L'Émerillon prend vie en s'envole au loin. « Mon émerillon s'est envolé à l'ouest, vers le pont Périlleux! »

Chapitre 2, scène C, location b) L'intérieur de la chaumière de l'ébéniste

Description générale :

C'est une chaumière petite mais confortable pour l'époque, toute faite de bois sauf pour un foyer central circulaire en pierres des champs. D'un côté de ce foyer se trouvent deux lits ouvragés et de l'autre, des armoires, la cuisine et la table. Le vieux chevalier la reconnaîtra comme la maison de son enfance.

Observations (bouton droit de la souris)

Le jeune homme :

1) **[Si le jeune homme n'a pas été soigné]** « Si je n'interviens bientôt, il y a fort à craindre que cet enfant en arrive au bout de son sang. Je dois trouver un moyen d'arrêter l'hémorragie puis d'immobiliser la jambe avec une attelle. »

2) **[Si le jeune homme a été soigné]** « Au moins, ici, ce jeune gaillard est en sécurité... Il semble déjà un peu mieux. Espérons que son père reviendra sous peu. »

Le foyer central :

1) « Ce foyer sert autant à réchauffer la maison qu'à cuire la mangeaille. Il me rappelle maints souvenirs de mon enfance... »

[Si le tiroir sous le lit est ouvert] Les étoffes dans le tiroir sous le lit :

1) « De grandes étoffes de lin blanchi. »

Interactions (bouton gauche de la souris)

À l'entrée dans la maison :

1) **[Si le chevalier a le jeune homme avec lui]** De l'intérieur, on voit la porte de la chaumière s'ouvrir violemment pour découvrir le chevalier portant le jeune homme dans ses bras. Il s'avance dans la pièce, regarde autour puis demande : « Y a-t-il quelqu'un? »

Au plan suivant, le vieux chevalier dépose le jeune homme dans son lit.

Dialogue

Le jeune homme (divaguant)

Père... tant je suis dolent que je vais trépasser je crois.

Le vieux chevalier

Je ne sais où est votre père mon brave... mais je trouverai bien un moyen de vous guérir. N'ayez peur et tentez de vous reposer.

Sur ce, le vieux chevalier pose sa main apaisante sur le front du jeune homme qui ferme les yeux.

Fin du dialogue

Le jeune homme

1) **[Si le jeune homme n'a pas été soigné]** Le chevalier dit « Si je n'interviens bientôt, il y a fort à craindre que cet enfant en arrive au bout de son sang. Je dois trouver un moyen d'arrêter l'hémorragie puis d'immobiliser la jambe avec une attelle. »

- 2) **[Si le jeune homme n'a pas été soigné et que le chevalier utilise l'attelle sur le jeune homme]** « Il me faut arrêter l'hémorragie avant d'installer l'attelle. »
- 3) **[Si le jeune homme n'a pas été soigné et que le chevalier utilise l'eau magique sur sa blessure]** Gros plan sur le visage du chevalier pendant qu'il s'affaire à enlever les chausses ensanglantées du jeune garçon. Gros plan sur la jambe du jeune homme. On voit la blessure se cicatriser au contact de l'eau magique. Le chevalier pense : « Maintenant, il ne reste qu'à immobiliser la jambe... »
- 4) **[Si le jeune homme n'a pas été soigné mais qu'il a reçu l'eau magique et que le chevalier utilise l'attelle sur sa blessure]** Gros plan sur le visage du chevalier affairé à installer l'attelle. Le jeune homme prend ensuite la main du chevalier en lui souriant. Il lui dit : « Gentil sire, n'eût été de vous, je perdais la vie à coup sûr. Je me souviendrai de vous toute ma vie durant... mais maintenant il vous faut me quitter et ne plus vous attarder ici. Mon père ne devrait pas tarder à revenir et il pourra veiller sur moi. »

Dialogue

- 1) Qui est votre père et quand reviendra-t-il?

Père doit être à la forêt à chercher du bois pour son travail... il est ébéniste. D'ailleurs il aimerait bien que je le devienne à mon tour...

- 2) Pourriez-vous me donner quelques indications qui me mèneraient au griffon?

Vous voulez vraiment le confronter? En ce cas, soyez prudent car nombreux sont ceux qui périrent ces dernières années face à cette créature et de ce nombre, moult étaient chevaliers des Saisons. On dit que le griffon nicherait sur une falaise abrupte et incessible et que le seul chemin qui y mène serait gardé secret par les faës des environs. Quant à moi, je sais seulement, pour en avoir fait l'expérience, que le griffon est particulièrement friand des chevaux et qu'il vous faut être extrêmement vigilant pour votre monture partout dans la Bréchéliant.

- 3) Parlez-moi d'Ahvielle.

C'est mon amie. Nous grandîmes ensemble au village, jusqu'au jour où Brigid, la Dame de la Forêt, vint la quérir et annonça à tous qu'Ahvielle était sa fille légitime, celle qui devait lui succéder à sa mort, et qu'elle devait pour cela poursuivre son éducation sur l'Île de Verre. Nous continuâmes cependant à nous revoir, car Ahvielle souvent traversait les brumes de la mer des Larmes pour venir me rejoindre et jouer avec moi quand père m'en laissait le temps. Ma seule espérance maintenant est qu'elle soit saine et sauve.

- 4) Auriez-vous vu un émerillon avant que vous ne chutiez?

Un émerillon dites-vous? Bien sûr que si! Ahvielle en possède un doué de pouvoirs magiques qu'elle appelle L'Émerillon d'Aventure! Elle l'avait d'ailleurs avec elle lorsque nous fûmes embusqués par le griffon. Il nous avait même prévenus du danger en criant... si seulement nous l'avions écouté davantage.

- 5) **[Si 3]** Savez-vous où je pourrais retrouver Ahvielle?

Si elle n'est morte c'est qu'elle a usé de ses enchantements pour revenir au palais de l'île de Verre. Je compte d'ailleurs m'y rendre dès que je serai rétabli, si toutefois je réussis à trouver l'endroit secret qui y mène. On dit que cet endroit change selon la volonté de la dame de la forêt et que seul peut le trouver celui qui est choisi par celle-ci.

- 6) Lorsque vous étiez blessé tout à l'heure, vous me parliez d'un village, or je ne vois ici que votre demeure. Pourriez-vous me dire où se trouve le reste du village?

N'avez-vous point vu la ferme de Nataniël au bord du chemin près du vieux moulin? Et le clocher de l'église érigé au centre du village qu'on peut voir à 10 lieues à la ronde par mauvais temps?

- Je vous assure que non!

- Allons! Regardez un peu mieux et vous verrez!

7) Je dois maintenant vous quitter jeune homme. Je vous recommande à Dieu et souhaite que vous preniez du repos afin de promptement vous rétablir!

Je n'oublierai jamais la faveur que vous me fîtes ce jour d'hui en me sauvant de la bête ailée.

- Cette bête, pour sûr, je la vais occire.

- Ô Sire chevalier, qu'il ne s'écoule pas cent grains dans le sablier entre le moment où vous terrasserez la bête et celui où j'en apprendrai l'heureuse nouvelle! Puissent Dieu et la Déesse vous venir en aide!

Fin du dialogue

L'épieu cassé :

1) **[Si le chevalier utilise l'étoffe blanche sur l'épieu] :** Les items sont combinés pour former une attelle. « Voilà qui pourra servir à immobiliser la jambe. »

Le tiroir sous le lit du père :

1) **[Si le tiroir est fermé]** Le tiroir s'ouvre. Il y a des étoffes à l'intérieur.

2) **[Si le tiroir est ouvert]** Le tiroir se ferme.

Les étoffes dans le tiroir :

1) Les étoffes disparaissent et se retrouvent dans l'inventaire. Le chevalier dit : « Voilà qui pourrait très bien servir de bandages. »

Chapitre 2, scène D : Le Miroir des Faës

Description générale : **[Si le chevalier a secouru le jeune homme]** C'est un lac brumeux aux eaux argentées dans lequel se déverse le ruisseau au Gué Périlleux. Une abrupte falaise rocheuse domine le lac à son embouchure et un griffon y a élu domicile en fabriquant son nid gigantesque avec des roches et de petits arbustes déposés au pied d'un grand arbre. En inspectant minutieusement la base de cette falaise on peut y voir gravés d'étranges symboles magiques en forme de plumes. Les berges du lac sont composées de menus galets polis de couleur grisâtre sur une couche sablonneuse. Seulement un frêne bien droit et quelques buissons touffus parsèment la lande environnante autrement couverte d'herbes et de foin. Une tranquillité mystérieuse semble avoir englouti le lac et ses abords, seulement occasionnellement dérangée par les cris stridents du griffon qui y règne en maître.

[Si le chevalier n'a pas secouru le jeune homme] Même chose, mais il n'y a pas de griffon, de nid, ni même de pictogrammes en forme de plumes.

Observations (bouton droit de la souris)

La falaise :

1) « Curieuse cette falaise! »

2) « Si je ne m'abuse, un griffon semble avoir élu domicile sur les faîtes de cette paroi rocheuse... Il semble nous regarder attentivement. »

3) « Jamais ne pourrai-je attaquer un monstre si haut niché. Il me faut l'attirer ici-bas au moyen d'un appât... »

Menhirs :

1) **[Si on clique du côté ombragé du menhir]** « Ces grands menhirs feraient une excellente cachette pour embusquer le griffon... pourvu que j'aie d'abord un appât... »

Le grand arbre près de la berge :

1) « C'est le seul arbre près du lac. Il semble solide et bien portant. »

Les pictogrammes gravés dans la falaise :

1) « Ces pictogrammes me font penser à des plumes... »

L'étang :

1) « Si je ne m'abuse, cet étang est le fameux Miroir des faës. Les anciens druides racontent que ce lac est en fait un passage vers l'autre monde. Plusieurs ont cependant trouvé la mort en cherchant ce fameux passage... »

Zéphyr :

1) « Zéphyr semble attirer sur lui les regards du griffon. »

Le griffon :

1) « Sans nul doute possible, voilà bien là l'inférieure créature qui a attaqué le jeune garçon du val... et moi-même il y a moult années! »

2) « Ta nonchalance, vil griffon, ne te préservera pas de mon courroux. Et damnés soient les éléments de l'air et du feu qui, par une si triste alchimie, t'ont donné naissance! »

Interactions (bouton gauche de la souris)

Le chemin :

1) Le chevalier s'approche du chemin puis Zéphyr en fait de même. Le chevalier se retrouve monté sur son cheval au Val des Regrets.

La falaise :

1) « Cette paroi est bien trop abrupte pour que je tente son ascension. »

Menhirs :

1) **[Si Zéphyr broute près du grand arbre sur la berge]** Le chevalier et son chien se cachent derrière les menhirs. Après quelques secondes d'attente, le griffon prend son envol et plonge sur le cheval laissé sans défense.

2) **[Sinon]** « Bien qu'il soit ingénieux de me cacher ici pour tendre une embuscade au griffon, je préférerais tout de même garder Zéphyr en vue... »

Le griffon :

1) **[Si l'interacteur clique dessus lorsqu'il s'en prend à Zéphyr ou s'il attend plus de 5 secondes avant de réagir]** Le chevalier sort de sa cachette mais n'arrive pas à frapper le griffon avant qu'il s'en retourne dans son nid, laissant Zéphyr blessé à l'arrière. Il se dit

ensuite à lui-même : « Mmm... Je ferais mieux d'améliorer mon stratagème si je désire garder en vie ma monture. »

2) **[Si l'interacteur utilise le chien Escuyer sur le griffon]** Le vieux chevalier siffle son chien en criant : « Escuyer attaque! » Escuyer bondit hors du buisson et mord le griffon au cou qui, pris de stupeur, lâche sa prise sur le cheval. La créature s'en retourne ensuite à son nid où elle liche ses plaies. Elle laisse une plume derrière elle.

Zéphyr :

1) Lorsque le vieux chevalier descend de son cheval, celui-ci s'empresse d'aller brouter l'herbe au pied du grand arbre sur la berge. Il ne s'arrêtera que lorsque le chevalier le montera à nouveau.

Plumes (après que Escuyer ait combattu le griffon):

1) Le chevalier ramasse une plume. Elle se retrouve dans son inventaire.

2) **[Si l'interacteur utilise les plumes sur les pictogrammes]** Un pan de falaise disparaît graduellement pour découvrir un étroit tunnel accédant au sommet du plateau.

Tunnel [Si découvert]

1) **[Si le chevalier est en bas du plateau]** Le chevalier se retourne vers Escuyer et lui dit : « Reste ici et prends soin de Zéphyr. Je préfère monter seul là-haut... ça pourrait être dangereux pour toi. » Puis il s'engage dans le tunnel pour apparaître quelques secondes plus tard au sommet du plateau rocheux. Le griffon bondit hors de son nid et attaque le chevalier avec véhémence. Celui-ci se ressaisit et repousse vaillamment les griffes de son adversaire pour enfin finir par l'occire. De son épée tranchante, il coupe la tête du monstre en disant : « Toi qui jadis ne connut point les remords en m'estropiant, contemple maintenant mon juste triomphe de ton œil sanglant! »

2) **[Si le chevalier est au sommet du plateau]** Le chevalier apparaît en bas du plateau.

Le combat contre le griffon

C'est le premier véritable combat du jeu. Il y a 7 phases au combat : la phase neutre, légèrement avantage, grandement avantage, victoire, légèrement désavantage, grandement désavantage et défaite. En phase neutre, le chevalier voit apparaître 4 petits boucliers numérotés sur son écran qu'il doit frapper en ordre. Les chiffres sur les boucliers apparaissent graduellement et un joueur peut anticiper s'il le veut. Son temps de réaction est calculé et comparé à celui de l'ordinateur. S'il l'emporte, le joueur passe en phase légèrement avantage et l'ordinateur choisit une des 3 séquences animées pour cette phase. Dans cette nouvelle phase, le joueur devra frapper un bouclier de plus et son temps de réaction sera comparé à celui de son adversaire qui n'aura que 4 boucliers à frapper. S'il l'emporte encore, l'ordinateur affichera une des 2 séquences animées pour cette phase et passera en phase grandement avantage. Dans cette phase, le joueur devra frapper 6 boucliers pendant que son adversaire n'en aura toujours que 4. Si son temps de réaction est encore plus rapide, l'ordinateur affichera la séquence de victoire et le combat sera terminé. Il se produit exactement l'inverse lors des phases légèrement désavantage, grandement désavantage et défaite sauf que lorsque le joueur subit la défaite, il doit recommencer et gagner le combat avant de pouvoir aller plus loin dans l'aventure.

Chapitre 3 : Le Pont Périlleux

- *Après-midi, journée nuageuse* -

Dans ce chapitre, le chevalier arrive à un pont enjambant une rivière étroite mais profonde appelé le Pont Périlleux. Sur ce pont l'attend un chevalier qui n'est nul autre que lui-même lorsqu'il avait 25 ans. Ce chevalier porte la haine au cœur et n'a pas encore pardonné à Ahvielle, son amante et la Dame de la Forêt, de ne pas lui avoir octroyé l'ordre des Saisons. Conséquemment, il combat en duel à mort tous les chevaliers qu'il rencontre. Si le vieux chevalier tue le jeune, c'est lui-même qu'il tuera. La seule issue pour lui est donc de faire preuve de tempérance et de pardonner à son adversaire ses erreurs de jeunesse, l'encourageant ainsi à en faire autant pour Ahvielle.

Chapitre 3, scène A : Le duel

Description générale : [Si le chevalier a les outils d'ébénisterie] Entre deux abruptes falaises, un pont de pierres à l'allure rustique enjambe un torrent agité qui se déjette dans le lac appelé le Miroir des Faës. La route qui y mène s'élargit progressivement pour reprendre ses dimensions originales un peu après. Un pavillon, étonnamment aux couleurs du vieux chevalier, est installé de l'autre côté du pont, accompagné d'un lourd coffre, d'un petit banc de bois et d'un râtelier portant plusieurs lances. Un chevalier portant des armes identiques à celles du joueur attend patiemment sur son destrier près du pavillon, un large heaume couvrant son chef. On voit la verte forêt poindre au loin des deux côtés du pont.

[Si le chevalier n'a pas les outils d'ébénisterie] La même chose sauf qu'il n'y a ni chevalier, ni pavillon, ni râtelier et le pont s'est effondré.

Observations (bouton droit de la souris)

Le torrent :

1) « Ce torrent semble fort agité. »

Le pavillon :

1) « J'avais un pavillon semblable dans mes années d'errance... »

Le pont :

[Si le chevalier ne possède pas le ciseau et le marteau (le pont est donc détruit)]

1) « Il y a bien longtemps, avant que ce pont ne s'effondre, j'y ai disputé un duel contre le chevalier de l'Hiver. »

2) « Cet endroit me rappelle de bien tristes souvenirs. C'est ici que, pour la première et la seule fois de ma vie, je tuai un homme, celui qui, à l'époque, était le chevalier de l'Hiver, le serviteur d'Ahvielle, ma bien-aimée. J'entends encore dans mes cauchemars, le bruit sourd que produisit son corps bardé de fer en se démembrant sur les récifs rocheux du torrent. »

[Si le chevalier possède le ciseau et le marteau (le pont est reconstruit)]

1) « Cela ne se peut! Chacun sait en Bresheliant que le pont Périlleux porte son nom précisément parce qu'il s'est effondré et qu'il est par cela infranchissable! Redoublons de méfiance... »

2) « Cet endroit me rappelle de bien tristes souvenirs. C'est ici que, pour la première et la seule fois de ma vie, je tuai un homme, celui qui, à l'époque, était le chevalier de l'Hiver, le serviteur d'Ahvielle, ma bien-aimée. J'entends encore dans mes cauchemars, le bruit sourd que produisit son corps bardé de fer en se démembrant sur les récifs rocheux du torrent. »

Le chevalier :

1) « Par la barbe de Sainte Onenne! Ce chevalier a des armes en tous points identiques aux miennes! C'est un affront sévère à mon honneur! »

Interactions (bouton gauche de la souris)

Zéphyr

1) **[Si le jeune chevalier n'est pas encore vaincu]** « Je ferais mieux de rester à cheval au cas où j'aurais à me défendre... »

2) **[Si le jeune chevalier est vaincu]** Le chevalier descend de cheval.

Le chemin menant à la vallée

1) **[Si le vieux chevalier est monté]** Le chevalier se retrouve dans la vallée près de la jonction des chemins.

2) **[Si le vieux chevalier est à pieds]** « Je n'ai plus l'âge de voyager à pieds... »

Le chemin menant à la forêt (et à la mer des Larmes)

1) **[Si le chevalier n'a pas les outils d'ébénisterie]** « Il faudrait que Zéphyr fût un Pégase pour franchir cette gorge! »

2) **[Si le vieux chevalier est monté]** Le chevalier se retrouve dans la forêt brumeuse menant à la mer des larmes.

3) **[Si le vieux chevalier est à pieds]** « Je n'ai plus l'âge de voyager à pieds... »

4) **[Si le vieux chevalier n'a pas été vaincu]** « Je ne puis passer ce pont car un chevalier en défend l'accès... »

Le chevalier

1) Le vieux chevalier s'avance à l'embouchure du pont et sitôt, l'autre chevalier en fait de même. En montant son bras droit dans les airs, celui-ci clame : « Halte! Que nul ne passe en vie ce pont, qu'il n'ait eu auparavant l'effronterie de tournoyer à outrance, par la lance et par l'épée, contre le meilleur chevalier de Breschelian! »

Dialogue

1) « Ignorez-vous donc tout, frère, de la courtoisie et des usages qui s'y rattachent? La Dame de la Forêt proscrit formellement les affrontements à outrance entre chevaliers! Pour ma part je ne désire que passer ce pont en paix car j'ai fort à faire sur l'autre rive... »

- *Peu m'en chaut! Je ne respecte point les volontés d'une souveraine qui commit l'erreur impardonnable de ne point m'avoir admis dans l'ordre des Saisons, moi qui suis le plus hardi de tous! Aussi, je combats tous les chevaliers que je rencontre, jusqu'à ce que cette enchanteresse revienne sur sa décision. »*

2) « Il m'apparaît que vous me ressemblez beaucoup pour m'en vouloir autant noble sire, vous qui portez un blason identique au mien! »

- « *Par la barbe de Sainte Onenne! De simople au chef de contre-hermine à L'Émerillon d'argent! Voilà bien qui contrefait à l'honneur en effet! J'ai maintenant une raison de plus pour vous combattre, vous qui avez l'audace de faire vôtres mes propres couleurs!* »

3) [Si 1 ou 2] « Si vous avez perdu la raison, peut-être vous reste-t-il au moins la pitié? Ahvielle, la Dame de la Forêt, est en danger et je crois devoir passer ce pont pour lui venir en aide! »

- « *Balivernes! Gardez-vous donc de me faire chanter avec vos mièvreries de mégère! Je ne crois pas une seule de vos paroles.* »

- « Mais pourtant je jure que... »

- « *Ne parlez point et vous n'aurez point à mentir! Je ne vous laisse qu'un choix : ou bien vous passez votre chemin, ou bien vous joutez contre moi!* »

4) « Alors qu'il en soit ainsi! Je combattrai volontiers avec vous, pour peu que vous ayez la gentillesse de bien vouloir m'offrir une lance... »

- « *Si fait sire chevalier! Préparez-vous à la charge!* »

Fin du dialogue. Combat à la lance suivi d'un duel à l'épée.

5) « J'ai trop longtemps vécu comme vous de haine et de vengeance pour accepter aujourd'hui de relever votre défi. Je passe mon chemin et prie Dieu qu'il mette le pardon en votre cœur. »

Fin du dialogue.

Le combat sur le pont

Le combat entre le vieux et le jeune chevalier commence par une joute disputée à la lance. Se combat se déroule de façon analogue au jeu de quintaine décrits au chapitre 1, à l'exception qu'il y a cette fois-ci un chevalier ennemi. Si les deux chevaliers manquent leur cible, les chevaux se cambrent, puis le jeune chevalier dit : « Je vous offre une autre lance! », ce à quoi répond le vieux chevalier : « Une autre lance! », puis les deux combattants réapparaissent à leur position d'origine sur le pont, prêts à une autre joute. Deux facteurs sont à considérer dans la joute : la vitesse et la précision. Un petit diagramme indique au joueur où sa lance est visée (heaume, cotte, écu, le heaume valant le plus, suivi de la cotte et de l'écu). Quant à la vitesse, elle est indiquée par les hennissements du cheval à chaque fois que celui-ci accélère. Le vainqueur fera culbuter son adversaire qui partira désavantagé au duel à l'épée. Pour gagner la joute il faut 2 victoires. À la première victoire de chaque chevalier, la lance du vainqueur se rompra. Si le vieux chevalier l'emporte, le jeune dira : « Votre lance n'eût point rompu que vous m'eussiez fait vider les arçons. Je vous en propose une autre! » Si le jeune l'emporte, il dira : « J'ai eu sur vous le dessus messire, mais ma lance s'est rompue. Je vous en propose une autre! »

[Si le jeune chevalier gagne la joute] Il descend de cheval en disant : « Mon épée est ma loi! » à quoi le vieux chevalier réplique : « Mon cœur est mon conseil! »

[Si le jeune chevalier perd la joute] Les belligérants disent les mêmes choses et c'est le jeune chevalier qui, même s'il a perdu la joute, provoque le vieux chevalier. De toute façon, à la fin de cette séquence, les deux chevaliers sont debout, prêts à se battre.

Le duel se déroulera différemment selon le résultat de la joute. Si le vieux chevalier la perd, il commencera en phase « légèrement désavantagé ». S'il la gagne, le combat commencera en phase « légèrement avantagé ». Lorsqu'il y a retournement de situation (c'est-à-dire que le joueur passe d'une phase avantageuse à désavantageuse ou vice-versa) on passe automatiquement à la phase « légèrement avantagé » du combattant ayant eu le meilleur temps de réaction lors de la dernière passe d'armes. Il n'y aura donc pas de véritable phase neutre dans ce combat puisqu'il commence en phase légèrement avantagé ou désavantagé, selon l'issue de la joute à cheval.

[Si le jeune chevalier perd le duel] Dans sa phase victorieuse, le vieux chevalier projette le jeune contre une paroi du pont, le décoiffant de son heaume, puis, alors que celui-ci tente de se relever, le vieux chevalier lui donne rapidement un coup de taille au visage lui causant une profonde balafre sur la joue, exactement comme la sienne. Alors que le jeune chevalier porte sa main à son visage pour éponger le sang, le pont s'effondre. Le jeune chevalier s'accroche in extremis à un pan encore rattaché à la terre. Le vieux chevalier a ensuite 3 secondes pour l'aider, sans quoi le jeune chevalier tombera dans la gorge. Peu après la dernière section du pont tombera, tuant le vieux chevalier à son tour. Si le joueur clique sur le jeune chevalier avant les 3 secondes, le vieux chevalier aidera le jeune à se relever, puis les deux iront rejoindre la terre ferme avant que ne s'écroule la dernière section du pont.

« La loi commandait de vous laisser choir car vous avez manqué à votre devoir en levant contre moi l'épée, mais le cœur a conseillé le pardon car je comprends votre mal, ayant jadis vécu comme vous, d'errance et de vengeance. Laissez-moi continuer mon chemin et vous serez quitte, si toutefois vous consentiez à éteindre le feu de votre haine et à vous comporter dorénavant en homme de bien. »

- « Vieux prud'homme, s'il est vaillant celui qui, au soir de sa vie, ne dédaigne point lever le glaive pour se sortir du tourment, seul un homme sage et bon peut, comme vous, rengainer son arme pour octroyer si généreusement son pardon! Par votre grâce, j'ai compris que si j'ai subit aujourd'hui la défaite, ce n'est point pour ce que j'ai manqué de prouesse, mais bien pour ce que le ressentiment que je vouais à la Dame de la Forêt s'était transformé au fil des ans en haine dirigée contre moi-même. En vérité, bien meilleur chevalier est l'homme vieux mais serein que celui qui, jeune et vigoureux, se contente seulement d'errance, le cœur chargé d'orgueil, sans espoir et sans but supérieur envers lequel orienter sa quête. »

- « C'est bien là la vérité. Je prends de vous mon congé mais non sans vous recommander au ciel et à Dieu. »

- « Attendez! Je vous prie d'accepter cette dague en témoignage de ma gratitude. Je la dérobai il y a quelques jours, tout comme mon épée, au chevalier de l'Hiver, en combattant sur ce pont, moi qui, auparavant, n'avais qu'un épieu pour me défendre. Je ne mérite point ces armes cependant, car j'ai manqué de sagesse en tuant mon adversaire quand j'aurais pu, comme vous le fîtes pour moi ce jour d'hui, lui accorder merci. »

- « J'accepte votre présent avec joie car il me sera sûrement d'un grand secours. »

Fin du dialogue Après que le jeune chevalier ait donné sa dague, il disparaît graduellement avec tout son attirail (pavillon, cheval, râtelier, etc...). L'Émerillon qui figurait sur le blason de sa cotte devient subitement vivant et s'enfuit plus loin vers l'ouest.

Chapitre 4 : La Mer des Larmes

- Crépuscule. Le ciel s'obscurcit-

Dans ce chapitre, le vieux chevalier chevauche dans une forêt brumeuse à la recherche de son émerillon et finit par déboucher sur un mystérieux océan au milieu duquel s'élève le Palais de l'Île de Verre. Sur une barque, il rencontre un vieil homme aux vêtements tout dépenaillés dessinant un portrait d'Ahvielle. Il est la concrétisation de toutes les peurs du vieux chevalier et il lui raconte sa triste histoire en soulignant le lourd poids de sa solitude. Le vieux chevalier, dans un élan de compassion, lui donne son chien Escuyer, son seul compagnon, en gage d'espoir : il ne sera plus jamais seul croit-il, car il retrouvera bientôt sa belle... Après la disparition de son alter ego et de son chien, il s'embarque solennellement dans l'esquif, l'esprit anxieux mais excité et le regard résolument tourné vers le majestueux palais à l'horizon.

Chapitre 4, scène A : Ouverture Chapitre 4

On voit le chevalier pénétrant dans une forêt dense, peuplée d'arbres noirs et tordus baignant dans un brouillard omniprésent.

Narrateur :

« Le vieux chevalier s'éloigna du pont le cœur tout ragaillardi par les événements merveilleux qu'il venait d'y vivre. Son chemin le mena jusqu'à une brumeuse futaie avant de s'arrêter net, sans raison apparente, de sorte que, n'ayant plus idée du chemin à suivre, le vieil homme fut tout à coup submergé de doutes. Prenant néanmoins son courage à deux mains, il tapota fermement le col de sa monture pour la rassurer et la presser d'aller de l'avant. À mesure qu'il avançait cependant, le brouillard s'épaississait, jusqu'à pouvoir pratiquement être tranché au couteau. Comprenant alors que ses sens ne pourraient plus guère le guider, il s'abandonna graduellement à son cœur, jusqu'à en fermer les yeux... »

Fade out

L'écran de jeu est maintenant complètement noir et on n'entend que les bruits de la forêt rythmés par les pas du cheval arpentant le sol touffu, le tout accompagné d'une mystérieuse mélodie de carillon. Des cris d'émerillon, au début presque inaudibles, finissent par nolisier toute l'attention.

Narrateur :

« Lors qu'initialement, ils lui semblèrent tout à fait anodins, les étranges cris se firent de plus en plus insistants jusqu'à finir par intriguer vivement le vieux chevalier qui se demanda s'ils provenaient des profondeurs de son cœur ou bien plutôt de celles de la forêt. La réponse à sa question ne tarda pas cependant à se révéler d'elle-même comme un sentier de lumière : c'était L'Émerillon, ce petit oiseau tenace et fidèle qui l'encourageait passionnément à poursuivre sa quête, tant dans sa conscience profonde que dans le vaste monde extérieur, quand bien même le chemin semblait faire défaut. Lorsqu'il ouvrit les yeux à nouveau, les brumes autour de lui s'étaient dissipées. »

Fade in

On voit L'Émerillon s'envoler au loin et se percher sur la proue de la barque du vieillard.

Chapitre 4, scène B, location a) Le vieillard

Description générale : Le brouillard disparaît pour faire place à une mer paisible s'étendant à perte de vue. Près des berges flotte une barque dans laquelle est assis un vieil homme en loques dessinant sur un parchemin avec un fusain grossier. L'Émerillon du vieux chevalier s'est perché sur la proue de cette barque mais il s'envolera sitôt que celui-ci s'en approchera, pour se diriger à l'horizon, vers la silhouette diaphane d'une majestueuse tour de verre azur.

C'est le crépuscule et le soleil, malgré les nombreux nuages, teint de couleurs orangées la mer entourant l'Île de Verre dont on aperçoit la tour majestueuse. La plage étend harmonieusement ses bras de sable fin dans ceux de la mer, sans changement brusque de dénivellation, ce qui permet d'accéder facilement à la barque du vieillard flottant près des berges. Ce vieillard est la copie conforme du vieux chevalier, si ce n'est qu'il a l'air plus vieux et plus triste. Il dessine en pleurant.

Observations (bouton droit de la souris)

La barque

- 1) « Cet esquif semble assez près du rivage pour que je puisse m'y rendre sans nager. »
- 2) **[Si le vieil homme est disparu]** « Cette barque est dépourvue de rames et doit être mue par quelque enchantement. »
- 3) **[Si le vieil homme est disparu]** « Peut-être devrais-je regarder le parchemin qui semblait tant absorber le pauvre homme. »

Le vieillard

- 1) « Jamais de toute ma vie, moi qui est pauvre et seul, je n'ai vu autant de pauvreté et de solitude que chez ce vieillard pleurant ses derniers espoirs comme s'il attendait l'Apocalypse. »
- 2) « Ce vieil homme dépenaillé est complètement absorbé par son travail. Je parie qu'il ne s'est point rendu compte de ma présence. »

L'Émerillon

- 1) « Bel émerillon, tant j'ai chevauché pour retrouver ta compagnie que mon vieux corps se languit désormais de fatigue et menace de ne plus continuer. Conduis-moi donc sans plus tarder dans les bras de ma mie afin que je m'y blottisse et que j'en oublie les rigueurs de mon long voyage. »

La mer

- 1) « Ça ne peut être que la mer mystérieuse qui n'apparaît qu'à ceux qui, désespérément, cherchent l'Île de Verre. Peut-être s'est-elle formée à partir des larmes du vieil homme à la barque? »

La tour

- 1) « Voilà enfin l'ultime épreuve de ma quête : le palais de l'Île de Verre, assise suprême du pouvoir de la Dame de la Forêt où n'entrent que ceux qui sont élus par Elle. Toute ma vie, j'ai attendu en vain ce moment et maintenant que j'y suis presque, j'ai peur qu'il soit trop tard pour sauver Ahvielle... »

[Si le vieil homme est disparu] Le parchemin

1) « Peut-être devrais-je regarder le parchemin qui semblait tant absorber le pauvre homme. »

Interactions (bouton gauche de la souris)

La barque

1) « Cette embarcation est trop menue pour supporter deux hommes... et je n'ai point l'intention de déloger ce pauvre homme par la force... »

2) **[Si le vieil homme est disparu]** Le chevalier monte dans la barque.

Le vieillard

1) Le chevalier s'approche du vieillard en marchant dans l'eau jusqu'aux genoux. Le chevalier interpelle le vieillard : « Dites-moi, messire, la cause de votre tristesse afin que j'y puisse remédier s'il est en mon pouvoir. » Voyant que son interlocuteur l'ignore ou ne l'entend pas, le vieux chevalier lui touche le bras et s'exclame : « Messire, je vous en prie, sortez de votre torpeur, je ne vous veux que du bien! » Après un silence, le vieillard se retourne et fixe le chevalier d'un œil grave en disant : « Le bien m'est étranger, comme l'amitié, l'amour et l'espoir car, par ma faute, je fus maudit et depuis, j'expie sans fin mes péchés dans la contrition, le désœuvrement et la solitude en attendant la mort, n'ayant pour seul réconfort que le doux visage de ma tendre amie. »

Dialogue

1) Puis-je savoir en quoi vous fûtes maudit?

- *À quoi bon vous en parler puisque j'ai dû renoncer à tout d'espoir?*

2) **[Si 1]** Parce que pour vous aider, je dois d'abord savoir ce qui cause vos tourments...

- *(Avec dédain) Votre pitié m'indiffère, sire chevalier. Retournez donc à vos affaires et laissez-moi pleurer ma mie!*

Fin du dialogue

« Il semble que je devrais considérer une autre approche... »

3) **[Si 1]** Parce que je suis vous, que vous êtes une apparition et que moi seul peux vous aider!

- *(Avec mépris) Vous semblez plus fol que moi pauvre sire, et je ne vois pas en quoi vous pourriez m'être secourable! Retournez donc à vos affaires et laissez-moi pleurer ma mie!*

Fin du dialogue

« Il semble que je devrais considérer une autre approche... »

4) **[Si 1]** Parce que j'ai, moi aussi, le cœur lourd et que je désire partager ma peine...

- *Oh! Je ne souhaite point que votre peine égale la mienne...*

5) **[Si 4]** Oh si! Le malheur qui m'accable n'a point son pareil en douleur et en tristesse car il est malheur d'amour.

- *Comme vous dites vrai! Laissez-moi donc pleurer ma mie!*

Fin du dialogue

« Il semble que je devrais considérer une autre approche... »

6) [Si 4] Mon malheur est grand, certes, mais je garde l'espoir!

L'espoir... voilà bien ce qui me fait défaut... Je le croyais pourtant à ma portée lorsque j'ai pénétré dans le palais de l'Île de Verre. Mais ce fut trop tard : Ma mie s'était déjà transformée en arbre et tout son corps était recouvert d'écorces! Je n'eus le temps que d'apercevoir une dernière fois son visage, mais avant même que je ne pusse lui témoigner mon amour, celui-ci se figea et disparut sous l'épaisse écorce de bois.

7) [Si 6] Qu'arriva-t-il après que votre amie se soit changée en arbre?

- Des chevaliers m'entourèrent et me condamnèrent à errer jusqu'à la fin des temps sur la mer entourant l'Île de Verre en m'ordonnant de garder le palais de ceux qui voudraient le profaner. Moi, j'étais tout en larmes et je restais immobile, les yeux rivés sur l'arbre que je savais être ma belle. Alors, on me prit de force et on me jeta dans ce rafiot et j'essaie depuis ce temps de garder vif mon dernier souvenir d'Ahvielle en la dessinant sur ce parchemin.

8) Depuis combien de temps êtes-vous ici?

- Depuis quelques heures, quelques jours, quelques années... je ne saurais dire... Je suis si seul et si triste que j'ai perdu toute notion du temps.

9) Je dois monter dans votre esquif car je dois sauver la Dame de la Forêt.

- (D'un ton défiant) Cela, vous ne le ferez guère triste sire! Là où j'ai échoué, tous échoueront car nul ne peut retrouver ce qui n'est plus. Et si vous osez lever sur moi votre épée maudite, les faës viendront vous prendre pour vous noyer sous les eaux car plus jamais aucun chevalier n'accèdera au sanctuaire de la Dame de la Forêt! Maintenant, retournez à vos affaires et laissez-moi pleurer ma mie!

Fin du dialogue

« Il semble que je devrais considérer une autre approche... »

10) [Si 7] Je comprends et partage votre solitude. C'est mon chien, Escuyer, qui m'a permis de passer à travers toutes ces années...

- Votre chien est une vraie merveille! J'en avais un moi aussi, avant, et maintenant il me manque terriblement! Ah! Que ne donnerais-je pour le retrouver un instant!

11) Je vais voir ce que je puis faire pour votre fortune...

- Oubliez-moi, et laissez-moi pleurer ma mie! Voilà tout!

Fin du dialogue

Escuyer, le chien

1) [Si on clique ensuite sur le vieillard dans la barque et si le chevalier s'est rendu à la question 10 du dialogue] Le vieux chevalier fait un signe de ses bras puis dit à son chien : « Allez Escuyer, va voir le gentil sire dans sa barque! » Son chien patauge alors jusqu'à ladite barque et bondit à l'intérieur, manquant presque de la faire chavirer. Un peu décontenancé, le vieil homme dépose rapidement le parchemin dans le fond de sa barque puis se met à cajoler le chien tout mouillé. Se faisant, il disparaît graduellement, emportant avec lui Escuyer dans l'Autre Monde. Seul reste le parchemin sur lequel est dessiné le visage d'Ahvielle.

2) [Si on clique ensuite sur le vieillard dans la barque mais si le chevalier ne s'est pas rendu à la question 10 du dialogue] « Je ferais mieux de ne pas déranger ce vieillard... »

Chapitre 4, scène B, location b) Le parchemin au portrait d’Ahvielle

Description générale : C’est un vieux parchemin sur lequel est dessiné au fusain un magnifique portrait du visage d’Ahvielle.

Observations (bouton droit de la souris) :

1) Le vieux chevalier s’exclame : « Je n’ai que vague souvenance des traits du corps d’Ahvielle après toutes ces années, mais pareille beauté ne saurait mentir : cette femme ne peut être que celle que j’aime. J’espère seulement que le pauvre vieillard se trompait quand il disait qu’il était trop tard! »

Interractions (bouton gauche de la souris) :

Le petit « X » dans le coin supérieur droit du parchemin.

1) Le vieux chevalier range le parchemin dans son inventaire. Par la suite, l’esquif se met à dériver tout seul vers le large, vers le Palais de Verre.

Chapitre 5 : L'Île de Verre

Dans ce chapitre, le vieux chevalier entre au palais de la Dame de la Forêt et redonne la vie à Ahvielle en la sculptant à l'aide des outils du jeune ébéniste et du portrait que lui a donné le vieil homme à la barque. Lorsqu'elle revient à la vie, Ahvielle promet une vie d'amour et de bonheur à son chevalier mais elle le met en garde contre une chose : il ne doit jamais plus revoir L'Émerillon qui l'a mené jusqu'à elle car alors tout serait perdu. Les deux amants vivent donc heureux ensemble pendant quelques temps mais chaque nuit, des cris d'oiseau tourmentent le sommeil du vieux chevalier. La nuit avant l'accouchement de sa dame, celui-ci cède à la tentation et part investiguer la source des bruits. Il rencontre finalement son émerillon qui lui propose de repartir en quête. Peu après, tout le palais disparaît et le chevalier se retrouve profondément endormi dans son manoir, exactement comme au début du jeu, lequel recommence sans fin.

Chapitre 5, scène A : Ouverture Chapitre 5

On voit en plan d'ensemble le chevalier sur sa barque s'éloignant au gré du courant vers le Palais de Verre. On aperçoit ensuite le vieux chevalier devant les imposantes portes du palais qui s'ouvrent magiquement devant lui pour le laisser entrer. Enfin, on voit le vieux chevalier pénétrer dans le palais et les portes se refermer derrière lui, l'empêchant de revenir sur ses pas.

Narrateur : « Alors qu'il quittait le Val des Regrets, porté par un courant magique vers l'île qu'il avait d'abord fuie pendant tant d'années puis qu'il avait ensuite tenté de retrouver au prix de tant d'efforts, le vieux chevalier savait qu'il n'était pas au bout de ses peines et que des épreuves périlleuses l'attendaient encore. Une petite pluie fine s'était enfin mise à tomber après des semaines de sécheresse et faisait frissonner ses vieux os, mais jamais depuis des lustres n'avait-on vu ses yeux resplendir avec autant d'ardeur et de vitalité car la quête, même si elle le soumettait à de rudes épreuves, donnait un sens à son existence. Tant et si bien que lorsqu'il pénétra enfin dans le palais, il se surprit à se demander ce qu'il ferait si jamais il parvenait à sauver sa belle... »

Chapitre 5, scène B : Le palais de verre

Description générale : C'est une île assez vaste, garnie de pommiers lourds de fruits mûrs et d'arbrisseaux en fleurs avec, au gré d'herbeuses collines, quelques vaches et moutons paissant nonchalamment, sans qu'aucun berger ne les surveille. Un étroit sentier pierreux part de la mer, sur des berges de sable blanc, et chemine en serpentins jusqu'au cœur de l'île, y éblouissant l'heureux voyageur d'une vision mémorable : au beau milieu d'un étang limpide faisant élégamment office de douves, s'élève à des hauteurs vertigineuses une tour d'albâtre si magnifiquement ornée d'immenses vitraux multicolores qu'elle semble au loin translucide et irréelle. Gardé par une barbacane admirablement flanquée de deux massives tourelles crénelées, un frêle pont soutenu par des arcs en pierres blanches s'élève au dessus des flots profonds jusqu'à une porte colossale en verre ouvragé –le seul accès au palais– par quatre séries d'escaliers aux innombrables degrés, bordés d'échauguettes et culminant par un pont-levis.

Le palais s'ouvre sur la salle dite « des trônes », majestueuse avec son plafond voûté de cent mètres de hauteur d'où jaillit, par une ouverture percée au milieu, une immatérielle colonne de lumière verte, presque opaque, faisant converger les regards plus bas, vers un hêtre monumental prenant fièrement racines au centre d'un cercle d'or incrusté dans le plancher. Les murs sont entièrement formés de huit immenses vitraux ogivaux entrecoupés à mi-hauteur d'une large balustrade et supportés par de solides piliers s'étalant jusqu'au plafond, traversés sur toute leur longueur par un escalier en colimaçon suivant la circonférence de la tour, pour ne mener à l'étage qu'au bout d'un millier de marches au moins. La salle n'est autrement meublée que par quatre trônes disposés face à face aux pieds des parois de verre sur chacun desquels siège un chevalier endormi dont les armes rappellent les quatre saisons.

Observations (bouton droit de la souris)

La grande porte de verre:

- 1) « Cette porte s'est close derrière moi sans pourtant que nul ne la bouge. »
- 2) « Un mécanisme a dû être activé dès mon entrée pour refermer la porte... à moins que ce soit œuvre de magie?! »

L'arbre :

- 1) « Oncques n'ai-je vu si bel arbre! Si noble est son port qu'on dirait à n'en point douter qu'il est de royale lignée! »
- 2) « C'est un hêtre, l'arbre sacré des druides et des prêtresses de la Déesse. C'est sous un arbre semblable qu'Ahvielle et moi nous sommes accointés la première fois. »

Le cercle d'or incrusté dans le plancher

- 1) « Des inscriptions en latin semblent gravées dans ce cercle d'or... Je peine à les déchiffrer... »
- 2) « Mmmm... Si je ne m'abuse, les inscriptions disent à peu près ceci :

« Moi, Ahvielle, fille de Brigid, dernière Dame de la Forêt, n'ayant point de descendance et voyant ma mort venir, ai usé de la sagesse pour prendre la semblance de l'arbre primordial et ainsi continuer à vivre sous cette forme afin de sauver la forêt de Breschelian dont la vitalité est liée à la mienne. Que seul celui qui m'aime depuis toujours et pour toujours puisse défaire cet enchantement en donnant forme à son rêve! »

« Que cela peut-il bien signifier? »

Chacun des quatre chevaliers endormis

- 1) « Ce chevalier dort si profondément qu'il semble statufié par un puissant sortilège. C'est un des quatre chevaliers des Saisons constituant la garde d'élite de la Dame de la Forêt. »

La porte de l'escalier en colimaçon

- 1) « Cette porte semble permettre l'accès aux autres étages de la tour. »

Les dalles magiques de la ballustrade :

- 1) Mmm... Voilà ce qui est écrit :
- a) Que celui qui sait désirer le Renouveau induit par la douce lumière du printemps s'avance et parle.

- b) Que celui qui sait aimer la Vérité dévoilée par l'intense lumière de l'été s'avance et parle.
- c) Que celui qui sait se donner à la Sagesse colportée par la lumière généreuse de l'automne s'avance et parle.
- d) Que celui qui sait accepter le Repos imposé par la blanche lumière de l'hiver s'avance et parle.

Interactions (bouton gauche de la souris)

La porte de l'escalier en colimaçon:

- 1) « La porte est solidement verrouillée. »
- 2) « Rien ne sert de m'acharner sur cette porte : je n'arriverai point à l'ouvrir sans le concours de la Dame de la Forêt elle-même... »

L'intérieur du cercle d'or incrusté

1) Lorsque le vieux chevalier pénètre dans le cercle, un grondement intense se fait sentir, puis, tout se met à vibrer comme lors d'un tremblement de terre et le chevalier perd momentanément son équilibre. Les quatre chevaliers des Saisons endormis se réveillent alors et, pointant leur épée en direction du vieux chevalier, clament à tour de rôle :

- « Qu'il ne revoie plus le soleil, l'infortuné qui profane le sanctuaire de la Déesse! »
- « C'est celui dont la Dame nous a parlé et qui arrive après l'échéance! Qu'on lui arrache la tête du corps! »
- « La Dame l'aimait mais nous le haïssons car il nous a privé de descendance! »
- « Que jamais ne s'achève la quête de celui qui cherche amour où il n'y a que haine, paix où il n'y a que tumulte et bonheur où il n'y a que désespoir! »

À l'unisson : « Que jamais sa quête ne s'achève! »

Sur ce, les quatre chevaliers convergent vers le centre de la pièce, encerclant le vieux chevalier qui, n'ayant d'autres alternatives, brandit courageusement son épée pour leur livrer bataille. Le combat se déroulera d'une façon semblable aux combats précédents, à quelques exceptions près pour prendre en charge le déséquilibre numérique. Tant qu'il fait face à plusieurs adversaires, le vieux chevalier ne peut se permettre de perdre une phase de combat. Autrement dit, il doit réussir ses trois premières phases (contre les chevaliers 1, 2 et 3) ou alors passer en phase défaite et mourir (il y a trois phases de défaite différentes, une pour chaque adversaire). Lorsqu'il est face au dernier chevalier (le chevalier de l'hiver), le combat se déroulera comme un combat normal, excepté qu'il n'y aura que quatre phases (grandement avantage, victoire, grandement désavantage et défaite) pour simuler la fatigue des deux combattants. Pour chaque phase « grandement avantage » ou « désavantage », l'ordinateur choisira entre deux animations possibles. En résumé, il y aura donc en tout 12 animations différentes et 10 phases (défaite et victoire contre le chevalier du printemps, défaite et victoire contre le chevalier de l'été, défaite et victoire contre le chevalier de l'automne, ainsi que les quatre phases du combat contre le chevalier de l'hiver).

À la fin de son combat contre le chevalier de l'hiver, le vieux chevalier sera désarmé, mais *in extremis*, il sortira la dague que lui avait donnée le jeune chevalier sur le pont et l'enfoncera dans le ventre de son adversaire. Avant de disparaître (comme le font tous ses compagnons d'armes), celui-ci retire le poignard sanglant de ses entrailles et murmure : « Au revoir »

chevalier, et non adieu, car nul ne peut entraver la course des astres, ni le cycle des saisons... et jamais ne s'achève la quête du bonheur. »

[Si le chevalier perd le combat contre les chevaliers des saisons]

Le vieux chevalier finit empalé sur l'arbre au centre du palais. Le chevalier de l'hiver s'avance et dit : « Tu meurs aujourd'hui comme meurt l'arbre en hiver. Mais, guidé par l'Oiseau d'Aventure qui annonce le printemps, tu reviendras, car jamais ne s'achève la quête du bonheur. »

La grande porte de verre:

1) « Si lourde est cette porte qu'elle ne peut être mue qu'au moyen d'un treuil ou, plus sûrement encore, d'un artifice de magie. »

Les dalles magiques de la ballustrade :

1) Le chevalier s'avance sur la dalle et une fenêtre apparaît sur laquelle est écrit : Que voulez-vous dire? Le joueur peut ensuite taper sur le clavier le ou les mots qu'il désire dire à haute voix.

[Si le(s) mot(s) sont erronés] « Mmm... apparemment aucun effet... »

[S'il s'agit des bons mots] (Les bons mots sont : JE-VOUS-AIMERAI-TOUJOURS, ils sont inscrits sur la lettre d'Ahvielle que le vieux chevalier trouve au début du jeu et ils correspondent successivement au printemps, à l'été, à l'automne et à l'hiver) Le vieux chevalier lève la tête et voit se rétracter un quart de la dalle couvrant le trou au centre du plafond, laissant apparaître un faisceau de la couleur correspondant à la saison de la dalle.

[S'il s'agit de la dernière dalle] On voit la dernière dalle se rétracter et le faisceau et maintenant complet (blanc). On voit ensuite le vieux chevalier descendre rapidement les marches menant à l'arbre au centre du palais. Voir *[Si Ahvielle est sculptée et que le faisceau de lumière magique est complet]* dans la section l'arbre central pour la suite...

L'arbre central

1) **[Si les chevaliers des Saisons ne sont pas réveillés]** Les chevaliers des Saisons se réveillent et attaquent le vieux chevalier du moment qu'il franchit le cercle d'or (voir L'intérieur du cercle d'or incrusté).

2) **[Si les chevaliers des Saisons sont vaincus]** Le chevalier palpe délicatement le tronc de l'arbre et, langoureusement, il dit : « Ma douce Ahvielle, se peut-il vraiment que tu sois devenue cet arbre, que ton gracieux corps se soit fait tronc, que tes frères bras soient dorénavant de longues branches et que ta chevelure, naguère blonde comme l'or, reluise maintenant du vert des feuilles? Quel tragique destin a-t-il bien pu te pousser à agir ainsi? »

3) **[Si le joueur utilise les outils d'ébénisterie sur l'arbre]** Le chevalier sculpte graduellement l'arbre pour recréer Ahvielle. Le travail dure plusieurs heures résumées en quelques plans montrant la progression. Le vieux chevalier, sachant que la Dame de la Forêt avait besoin d'une héritière pour perpétuer sa lignée, et conscient que son âge et celui de son amante rendait improbable la réussite d'une procréation naturelle, décide de sculpter Ahvielle enceinte. Une fois complétée, l'œuvre du chevalier est parfaite, sauf pour le dernier coup qu'il donne sur le lobe de l'oreille gauche. Une éclisse s'en dégage et, à la consternation du chevalier, le sang jaillit et s'écoule en rigole le long du cou de la belle.

Narrateur : « Dans un élan d'espoir, le vieux chevalier prit ses outils d'ébénisterie puis, s'aidant du portrait qu'avait dessiné le vieil homme à la barque, il entreprit de faire revivre Ahvielle en la sculptant à même l'arbre en lequel elle s'était métamorphosée. De plus, conscient que son âge et celui de son amante rendait improbable la réussite d'une procréation naturelle, il eût l'idée de gonfler légèrement le ventre de sa sculpture, comme si elle eut été enceinte, dans l'espoir naïf de mettre ainsi au monde une petite fille qui pourrait un jour continuer la lignée des Dames de la Forêt. Le travail dura plusieurs heures et, bien souvent, le vieux chevalier questionnait la pertinence de son action. Or, une incroyable merveille survint alors qu'il apportait la touche finale à sa sculpture: une fine éclisse s'arracha du lobe de l'oreille gauche d'où jaillit miraculeusement une perle de sève vermeille qui s'écoula en rigole le long du cou de la dame de bois. »

[Si Ahvielle est sculptée et que le faisceau de lumière magique est complet] Le bois se fait chair et Ahvielle prend vie devant le chevalier qui s'agenouille par déférence.

Dialogue

Ahvielle

(En breton vannetais) Donemat er gêr, kalonig! (Bienvenue chez vous, amour) Que Dana bénisse le plus valeureux de tous les amants de Bretagne! Comme il fut éprouvant de vous attendre, stagnante sous l'écorce... Mais cela n'est rien devant les périls que vous avez dû surmonter pour venir à moi.

Le vieux chevalier

Douce amie, il y a si longtemps que je vous ai vue et vous êtes si parfaitement belle que ces mots de votre bouche valent amplement, à eux seuls, tous les efforts que j'ai mis pour pouvoir les entendre! Je regrette de n'être point venu plus tôt et mon seul désir est de finir mes jours à vos côtés.

Ahvielle (*en posant la main sur son ventre*)

...et à ceux de notre enfant... je suis si heureuse que vous ayez songé à grossir mon ventre! Votre longue absence m'a tant fait souffrir que la joie que j'éprouve aujourd'hui en votre compagnie est plus grande encore que celle que j'ai ressentie quand vous m'avez étreinte pour la première fois, sous le grand hêtre dans la forêt.

Le vieux chevalier (*juste avant d'embrasser la belle*)

Dites-moi seulement une chose...

Ahvielle

Quoi donc?

Le vieux chevalier

Dites-moi, si vous le savez, où se trouve L'Émerillon que vous me confiâtes jadis en gage d'amour et qui me conduisit si vaillamment jusqu'à vous. Je désire ardemment le revoir, car c'est bien merveille s'il est une bête qui puisse réunir homme et femme qui, par le destin, furent si longuement séparés!

Ahvielle (*affligée, se retirant légèrement de l'étreinte*)

Hélas! Je puis vous couvrir d'or ou de baisers, vous servir les plus somptueux festins et vous offrir les plus précieux trésors de Bretagne, mais de par mon amour pour vous, je dois me taire au sujet de L'Émerillon d'Aventure et vous devez jurer de ne plus jamais le rechercher car si vous veniez à le trouver, nous serions de nouveau séparés et la tristesse qui m'affligerait alors serait insurmontable.

Le vieux chevalier

Dame, bien que vos propos dépassent mon entendement, sachez que je vous serai obéissant car votre interdit est peu contraignant et la joie que vous me procurez en retour est infinie.

Les deux amants s'embrassent longuement.

Fade out

Narrateur

« Ainsi réunis, le vieux chevalier et la Dame de la Forêt attendaient l'arrivée imminente de leur enfant qui sera, ils en étaient sûrs, une petite fille. Leur amour était si parfait et leur bonheur si grand, que le temps semblait figé et il apparut que l'automne, saison des récoltes et de l'abondance, s'était installé pour toujours en Breschelian. Chaque nuit cependant, le vieux chevalier était réveillé en sursaut par des cris d'oiseau provenant de la grande salle du palais où lui-même et Ahvielle avaient planté un petit hêtre pour commémorer leur réunion. Chaque fois, il s'interdisait d'aller voir si c'était bien L'Émerillon d'Aventure qui l'appelait car il se souvenait de la mise en garde de son amie. Mais par une belle nuit, alors qu'Ahvielle n'était plus qu'à quelques jours d'accoucher, les cris d'oiseau se firent si insistants que le vieux chevalier ne sut résister à la tentation : il se leva sans faire de bruit, embrassa doucement Ahvielle et, sans la réveiller, descendit hâtivement le long escalier qui menait à la grande salle... »

Dialogue

L'Émerillon est perché sur le petit hêtre dans le milieu de la pièce et exhorte le chevalier à le rejoindre.

Émerillon

Partir en quête du bonheur, c'est d'abord découvrir le bonheur que procure la quête!

Vieux chevalier (*surpris*)

Par saint Ninien! Ce pourrait-il que j'aie perdu la raison au point d'entendre parler les bêtes?

Émerillon

Je ne parle pas, je suis ta voix intérieure. Je viens pour t'emmener.

Vieux chevalier

M'emmener? Mais où? Je suis si bien ici...

Émerillon

T'emmener en quête, voyons! N'es-tu pas chevalier?

Vieux chevalier

Mais je suis vieux et fatigué... et puis, de quelle quête parles-tu?

Émerillon

Je ne sais pas encore... mais nous finirons bien par trouver. Quant aux ravages de la vieillesse, le meilleur moyen de les oublier consiste précisément à partir à en quête.

Vieux chevalier

Et si je te suis, me promets-tu de me ramener un jour ici, auprès d'Ahvielle?

Émerillon

Un jour, certes, un jour... Mais d'abord prends-moi et je te guiderai...

Ahvielle (*arrivant au moment où le vieux chevalier saisit L'Émerillon*)

Mon ami, ne faites pas cela!

Le vieux chevalier (*se retournant vers Ahvielle avec l'oiseau dans les mains puis, stupéfait, le laissant s'échapper*)

Je dois partir... je reviendrai!

Le chevalier se dirige vers Ahvielle pour l'embrasser, mais ses mains passent au travers de son corps, sans la toucher.

Le vieux chevalier (*troublé*)

Ahvielle? Douce amie, qu'arrive-t-il?

Ahvielle (*Triste mais résignée*)

Je vous perds.

En tentant désespérément de prendre son amante une dernière fois, le chevalier bascule et tombe sur le plancher froid. En gros plan, on voit les yeux du chevalier se fermer et une larme s'écoule.

Le palais disparaît ensuite graduellement pour révéler la chambre du manoir du chevalier. Le chevalier garde la même position mais il est étendu sur son lit comme au début du jeu.

Fade out

*Générique de fermeture sur la chanson **Brid one breere** (L'Oiseau sur la bruyère) de **La Nef**.*

À la fin du générique, le chevalier, alerté par le fracas de la cage d'oiseau renversée, se réveille en sursaut et l'aventure recommence.

L'histoire continue sans fin pour illustrer le caractère perpétuel de la recherche du bonheur et de la découverte de soi.

Document complémentaire : *Historia Armoricae*

Chapître XXIV : La Sylve Brescheliante

En Brescheliant, où Bretons vont souvent fablant, se trouve un palais merveilleux sis en un lieu étrange d'entre tous appelé l'Île de Verre. En ce palais vit, selon la croyance populaire, celle que les Armoricaïns appellent la Dame de la Forêt et qui règne en maîtresse sur toute la contrée environnante. Comme chacun sait, les Bretons ne sont chrétiens qu'en apparence –et encore d'un christianisme irrévérencieux et primitif hérité des Irlandais- qui cache bien souvent des traditions matriarcales et des superstitions païennes encore farouchement enracinées dans les mœurs, malgré les récentes tentatives d'évangélisation menées par Pépin-le-Bref, roi des Francs. Toujours est-il que, selon la légende, la vitalité même de la forêt et de ses animaux serait liée aux pouvoirs de cette enchanteresse puissante et sage vivant en compagnie de ses chevaliers-amants de l'ordre des Saisons. Bien que j'aie moi-même rencontré l'un de ces chevaliers en arpentant les chemins sinueux et sombres de cette forêt magique, jamais celui-ci ne voulut me mener aux marches du palais sur l'Île de Verre, même si je lui eus offert tout mon flacon de bon vin de Champagne en échange. Je pus toutefois l'interroger car le chevalier, fort étonnamment pour un Breton, se montra moult courtois et bien disposé à m'entretenir.

Quand je lui demandai pourquoi il ne me pouvait mener à son palais, le jeune guerrier m'expliqua que nul homme ne pouvait approcher l'Île de Verre qui n'eût d'abord été choisi par les faës pour le faire et que, bien étrangement, c'était l'Île de Verre qui venait aux hommes et non l'inverse. J'avais ouï assez d'histoires qui circulaient dans la région à propos d'aventuriers trop téméraires qui s'étaient égarés dans les brumes épaisses sur les eaux entourant l'île secrète pour que Prudence me dictât de ne point insister davantage. Je préférerais donc m'enquérir sans plus tarder des origines de la Dame de la Forêt et de ses chevaliers. Mon interlocuteur m'expliqua qu'avant même que les Bretons ne fussent chassés de Bretagne par les Saxons à la mort du roi Arthur et exilés en Armorique, il y avait une enchanteresse en la forêt de Brescheliant qui s'appelait Vivianne et qui avait moult pouvoirs qui ont été transmis jusqu'à ce jour à l'actuelle Dame de la Forêt. Ainsi, de génération en génération, disait-il, la Dame et ses chevaliers ont protégé et défendu les habitants de la forêt contre les faës et les peuples ennemis des Bretons d'Armorique.

Lorsque je l'interrogeai sur la façon dont cette succession s'effectuait, il m'expliqua sans gêne aucune que, puisque la Dame de la Forêt ne pouvait être assujettie à nulle puissance sinon la Déesse elle-même, le mariage lui était, par conséquent, interdit et elle devait se choisir un amant parmi ses quatre meilleurs chevaliers –un pour chaque saison- avec lequel elle assurait sa descendance. Pour leur enseigner l'humilité et les rapprocher du peuple, tous les enfants de la Dame, garçons et fillettes, se voyaient confiés dès leur naissance à des parents adoptifs provenant des villages de la forêt qui les élevaient comme s'ils eussent été leurs propres enfants, sans jamais leur apprendre leur véritable lignage. La plupart des garçons n'apprenaient d'ailleurs jamais la vérité sur leurs parents et ceux qui finissaient par l'apprendre étaient souvent enlevés par les faës pour qu'on ne les revoie plus guère par la suite. Quant aux fillettes, on venait les chercher vers l'âge de douze ans –alors qu'elles

atteignent leur maturité sexuelle- et on les emmenait auprès de leur mère sur l'Île de Verre, pour parfaire leur éducation et leur enseigner les arts magiques. Quand mourait la Dame de la Forêt, c'était à l'aînée de ses filles de lui succéder et elle pouvait compter sur l'aide de ses sœurs pour l'assister dans sa gouvernance.

Je demandai ensuite quelques éclaircissements sur les chevaliers de l'ordre des Saisons. Mon interlocuteur m'expliqua que la Dame de la Forêt comptait sur un grand nombre de chevaliers à son service, que ceux-ci étaient tous preux et courtois et qu'ils défendaient la Bretagne mieux que quiconque. Mais à leur tête, me dit-il, se trouvaient les quatre chevaliers de l'ordre des Saisons, dont le plus illustre fut sire Lancelot. Ces chevaliers parfaits étaient choisis personnellement par la Dame de la Forêt et devaient être exempts de toute tare, de corps comme d'esprit. Comme les autres chevaliers de la Dame de la Forêt, ils avaient pour mission de protéger et de servir les gens de Bretagne mais ils avaient en plus un devoir de géniteur envers leur maîtresse. Étant la personnification du Grand Cornu, ces chevaliers participaient aussi aux rituels des équinoxes et des solstices, de là leur appellation de « chevaliers de l'ordre des Saisons ». Et si jamais ils venaient à perdre quelque faculté que ce soit, ils redevenaient des chevaliers ordinaires et on les remplaçait par d'autres, plus jeunes ou mieux faits.

En vérité, voilà de bien étranges et barbares coutumes! On eût dit que jamais la foi nouvelle et chrétienne n'avait atteint cette forêt. Pourtant le chevalier me raconta à ce sujet que nombre des serviteurs de la Dame de la Forêt étaient baptisés chrétiens et que la Déesse les tolérait car elle voulait d'une part qu'on la vénère mais elle savait aussi qu'il y avait plusieurs façons d'y parvenir. Ainsi, certains voyaient la Dame de la Forêt comme la personnification de la Vierge Marie, celle qui enfante par la magie. En bon chrétien, je frémis à la simple évocation de cette image mais ce que je vis par la suite allait me bouleverser encore davantage : devant moi, là où, il y a quelques instants à peine, se trouvait une épaisse forêt, une mer couverte de brouillard s'étendait maintenant à perte de vue avec, sur la grève, une petite barque. Le chevalier me fit alors ses adieux et monta dans la barque pour ensuite disparaître dans les brumes épaisses. Je voulus le suivre, mais me heurtai à un arbre avec force et perdis conscience. Quand je me réveillai, la mer comme le chevalier avaient disparu et les brumes s'étaient dissipées.

Document complémentaire : La lettre d'Ahvielle

Mon beau doux ami, mon unique,

Gardez je vous prie L'Émerillon qui porte cette missive et chérissez-le de toute votre bonté car il est présent d'amour et il vivra, beau et leste, tant que nos âmes, malgré les distances que nous impose la vie, resteront enlacées l'une à l'autre, se nourrissant réciproquement et assurant notre bonheur sans que rien d'autre ne nous soit nécessaire que l'espoir de nous revoir un jour. Si L'Émerillon venait à dépérir ou s'il lui arrivait malheur, c'est qu'alors je serais morte car de toute ma vie, par Blodeuwedd, il n'y a pas un battement de cœur qui ne vous sera consacré.

Ma décision vous a condamné à l'errance et bien que, sans nul doute possible, vous soyez le plus valeureux d'entre tous les chevaliers de Bretagne, vous voilà réduit, par ma faute, à une vie de souffrances et d'infortunes. Ô lourd fardeau de la souveraineté! Que Rhiannon m'en délivre! Si je n'ai pu vous admettre en l'ordre sacré des Saisons c'est qu'avant d'être femme et amour, je suis la Déesse Mère, protectrice de la forêt et de la tradition et que cette tradition exige « qu'aucun chevalier ne reçoive l'ordre des Saisons, qui ne soit exempt de toute tare, de corps comme de cœur. »

Je me souviendrai toute ma vie comment, alors que nous avions seize années d'âge, je m'échappai du palais de l'Île de Verre où je recevais les enseignements de Brigid, ma mère, pour venir vous retrouver dans la forêt et vous baiser la bouche et tout le corps, vous qui m'êtes tant cher! Je ne saurais oublier aussi comment vous m'avez alors sauvé la vie en combattant le griffon, au prix de votre infirmité à la jambe. Aussi, rien ne m'est plus douloureux que la pensée que c'est votre sacrifice d'alors qui vous prive aujourd'hui des honneurs qui vous sont dus plus qu'à quiconque.

Sachez que, bien que je doive être forte et infaillible dans l'application des coutumes ancestrales, je ne puis et ne pourrai jamais me résoudre à vous oublier et à prendre pour amant un chevalier de l'ordre des Saisons. La Déesse est aussi amour et je sais qu'elle me comprend et nous supporte dans cette épreuve : elle saura nous réunir et nous pourvoir d'une héritière qui, à ma mort, deviendra à son tour la Dame de la Forêt.

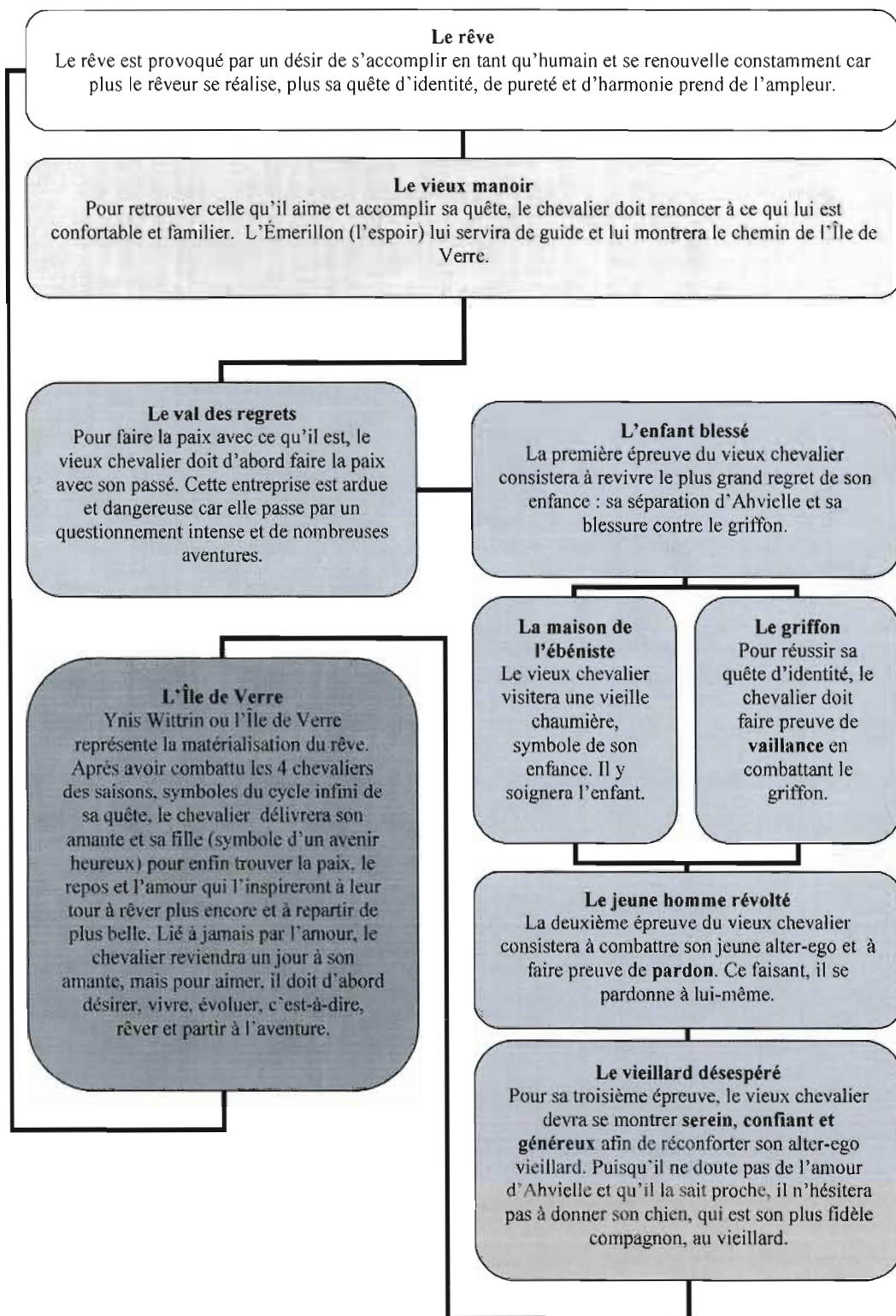
Surtout, rappelez-vous de ceci mon amour :

JE VOUS AIMERAI TOUJOURS

(Le sceau)

Votre dévouée et obligée Ahvielle

APPENDICE B : Organigramme général de la trame narrative



APPENDICE C

Ainsi parlait Plancton l'Ancien

Antigone

Je suis ta prisonnière; tu vas me mettre à mort: que te faut-il de plus?

Créon

Rien. Ce châtement me satisfait.

Antigone

Alors, pourquoi tardes-tu? Tout ce que tu dis m'est odieux, - je m'en voudrais du contraire - et il n'est rien en moi qui ne te blesse. Et pourtant pouvais-je m'acquérir une plus noble gloire qu'en mettant mon frère au tombeau? Tous ceux qui m'entendent oseraient m'approuver, si la crainte ne leur fermait la bouche. Car la royauté, entre autres privilèges, peut faire et dire ce qu'il lui plaît.

Le Chœur

Ô citoyens, peuple d'Athènes, faites voir aux dieux quel sort vous réservez à la noble Antigone. Créon doit-il selon vous fléchir devant le plaidoyer de celle qui a osé enfreindre sa loi? En ce cas, brandissez votre morceau de céramique bleue. Si au contraire, vous préconisez la ligne dure et la condamnation d'une pauvre fille qui a simplement voulu honorer son frère, brandissez votre morceau de céramique rouge!

C'est à ce moment que mon vieux maître réussit maladroitement à se frayer un chemin de par les gradins bondés de l'amphithéâtre jusqu'à la scène où se déroulait la tragédie. Et moi qui m'employais à le protéger du mieux possible de la foule agitée, je puis vous jurer que ce ne fut pas sans difficultés qu'il y parvint. Aussi, c'est d'une voix très essoufflée quoique résolue qu'il interpella le public tout entier du théâtre : « De par Zeus qui nous éclaire, que faites-vous là citoyens! Ne comprenez-vous donc pas qu'à agir de la sorte, plus aucune tragédie n'est possible! En vérité, je l'affirme : À tout vouloir contrôler, on ramène tout à sa propre ignorance. »

Ainsi parlait celui qui, depuis trois ans, haranguait sans relâche le public des théâtres de la cité. Ainsi parlait Plancton l'Ancien. D'ordinaire, des miliciens du club de football « Les Spartiates » ne tardaient pas à nous expulser violemment des lieux (ce qui était tout à notre avantage étant donné le mécontentement général de la foule), mais ce soir-là, ce fut différent car Sophocle lui-même assistait à la représentation de sa pièce.

Sophocle

Vénérable Plancton ! Tu te méprends. J'ai moi-même inventé (disons co-inventé) la tragédie il y a quelques années et depuis lors mon œuvre fait la renommée de cette cité dans tout l'Attique et même au-delà. S'il avait fallu que je cède aux pressions des agitateurs qui, comme toi aujourd'hui, prédisaient alors mes déboires, notre cité en aurait grandement été diminué en prestige et en valeur. Ainsi, comme jadis j'ai innové avec la tragédie, j'innove aujourd'hui encore avec la tragédie interactive. Pour tout dire, je songe même à rivaliser d'originalité avec cet Euripide qui accompagne ses œuvres de jeux de lumières et de projections d'ombres. Mais il est évident que pour un vieil homme comme toi, essoufflé par la vie, tous ces termes comme « innovation » et « originalité » ne signifient plus guère. Sache donc que je comprends ta situation et que je la déplore volontiers : toi et ton apprenti pouvez maintenant quitter cet amphithéâtre et ainsi permettre la reprise de la pièce.

Plancton

Je quitterais bien cet endroit sans tarder si seulement tu pouvais, Ô illustre Sophocle, répondre clairement à une seule question. Si tu y parviens, tu triompheras ainsi devant tout ton public. Si tu échoues, c'est qu'alors j'ai raison et, crois-moi, tu me remercieras un jour de t'avoir humilié ce soir.

Sophocle

Et qui fera office d'arbitre ?

Plancton

Je propose en cette matière de recourir à ton propre stratagème : que ceux du public qui trouvent ta réponse satisfaisante brandissent une céramique bleue et que ceux qui en réclament plus brandissent une céramique rouge.

Sophocle

Je ne peux qu'accéder aux clameurs de la foule. Quelle est ta question ?

Plancton

Tu parles de l'interactivité comme d'une technique nouvelle qui viendrait bonifier toute œuvre dramatique. Peux-tu me démontrer en quoi cette technique viendrait durablement améliorer ton art de sorte que les générations futures en seront marquées autant qu'elles l'ont été jusqu'à maintenant par tes tragédies ?

Sophocle

Ta question est plus difficile qu'elle peut sembler paraître, mais j'y répondrai de façon satisfaisante pour peu qu'Apollon me vienne en aide. Vois-tu, mon art consiste simplement à faire vivre au public des situations de la vie courante, mais en décuplant les forces qui s'y rencontrent afin de les mettre en évidence et ainsi faire réfléchir les spectateurs tout en les amenant à s'identifier à ce qui se passe sur la scène. Plus j'y parviens, plus ceux-ci accèdent à ce que j'appelle un degré d'immersion supérieur. Comme tous les dramaturges, j'utilise plusieurs stratégies pour maintenir cette immersion, à savoir des dialogues évocateurs, des situations tragiques et, entre autres, divers effets de son et de lumière. Tout ces artifices ont un point en commun : la mimesis, c'est-à-dire qu'ils parlent au spectateur en lui fournissant des images mentales que celui-ci associera à des expériences de son vécu. Si une image ne rappelle rien au spectateur, celui-ci s'en désintéressera et son niveau d'immersion diminuera, comme si un mur se dressait entre lui et la scène. Pour briser ce mur, je dois tout mettre en œuvre pour faire croire à mon spectateur qu'il n'y a pas de rupture entre ce qui se passe sur la scène et ce qui se passe dans sa tête. C'est en ce sens que les techniques d'interactivité viennent faciliter l'immersion du public : il participe lui-même à l'action de la scène ! Évidemment, tout l'art de la tragédie interactive consiste à déterminer quelle partie du spectacle confier aux spectateurs et quelle partie garder pour l'auteur ; il serait en effet naïf de croire que tout le monde soit doué des mêmes talents de mise en scène et d'interprétation...

Vois-tu Plancton, il existe plusieurs niveaux d'interactivité qui conviennent à différents types de spectacles et d'audiences. Par exemple, étant donné mon assistance nombreuse, j'utilise ce soir une interactivité plutôt faible constituée de carrefours où le public se retrouve coincé entre deux dilemmes et doit choisir une issue pour poursuivre la narration. J'appelle ce procédé « interactivité extra-diégétique » car tout en augmentant considérablement l'immersion du spectateur (en lui procurant une sensation de contrôle), il n'élimine pas complètement le quatrième mur. Cette méthode a l'avantage de ne requérir que peu d'aptitudes auprès du public. « L'interactivité intra-diégétique » quant à elle est beaucoup plus complexe à scénariser et demande un auditoire sinon plus doué, au moins mieux préparé. C'est sur cette forme d'interactivité que je travaille le plus présentement et j'ai grande espérance de pouvoir présenter ma prochaine tragédie sous cette forme. Cette technique permet d'éliminer pour de bon le quatrième mur dont je parlais plus tôt en transformant les spectateurs en véritables acteurs : l'immersion est totale. Ce que le spectacle perd alors en grâce et en élégance (car on a largement recours à l'improvisation), il le regagne aisément au niveau de la force des images communiquées. Ma tâche consiste à maintenir l'équilibre entre la beauté formelle du théâtre traditionnel et un degré élevé d'immersion. C'est dans ce domaine que tout reste à inventer, mais je suis convaincu que je ne me trompe pas en explorant dans cette direction. Nous ne pouvons plus nous contenter de faire des tragédies sans tenir compte du public et c'est pourquoi je soutiens que l'art interactif sera l'art de l'avenir !

Plancton

Tu sais user de la répartie Sophocle et la foule s'en est montrée tributaire car plus de la moitié de celle-ci a jugé ton discours satisfaisant. Je tiendrai donc ma promesse et je quitterai ce lieu sans plus tarder. Pourtant cependant, je reste persuadé que, si cela avait été en ton pouvoir, tu

aurais sans doute préféré que la foule toute entière, et non seulement une partie de celle-ci, t'acclame en brandissant les céramiques bleues à l'unisson et en s'écriant : « Sophocle tu as dis vrai! ». Mais hélas, la réalité est toute autre : j'ai bien dénombré une trentaine de spectateurs au moins qui ont, malgré ta volonté, brandi des céramiques rouges. À la lumière de cette observation, il te faudra donc admettre que la réalité est encline à échapper à ta volonté... Peut-on même ajouter à cela que c'est précisément ton impuissance à tout régir qui rend ta vie si passionnante? Je crois que oui. Dès lors, si on rapporte ce raisonnement à ton art, dis-moi avant que je m'en aille ce qui te semble le plus convenable pour ton public : une tragédie interactive où il peut tout contrôler, à l'image de dieu, ou encore une tragédie à l'échelle de l'homme, où il devra assister impuissant au déchaînement des passions humaines?

Les spectateurs étaient maintenant silencieux et complètement absorbés par les paroles de mon maître et de Sophocle; comme si leur attention se trouvait avivée par le fait même qu'ils ne contrôlaient pas ces deux curieux personnages. Opportuniste, Plancton en profita pour reprendre l'offensive...

Plancton

L'intérêt de tes tragédies réside dans la fatalité, précisément dans ce qui échappe aux hommes. C'est en voulant soumettre le théâtre aux spectateurs que tu en as évincé tout le tragique. Oui, tu excites ainsi leurs sens en leur en mettant plein la vue avec tes sons et tes lumières, tu leur procures de la jouissance en leur donnant l'impression qu'ils peuvent tout contrôler, mais pendant qu'ils sont occupés à jouer les dieux, tes spectateurs oublient la vraie raison d'être de tes tragédies et, finalement crois-moi, ils s'en désintéresseront. Tes théories sur le contrôle (pour ne pas dire « cybernétique ») sont valables pour les physiciens, les ingénieurs, voire même les politiciens car leur objet est de manipuler la réalité, de l'asservir. Mais tel n'est pas le rôle du poète ou de l'artiste car celui-ci ne peut mentir : la preuve en est qu'un seul vers faible, une seule fausse note, une seule réplique imparfaite suffit bien souvent pour qu'on qualifie une œuvre de médiocre. La tâche de l'artiste est de mettre à nu et de retrouver les pulsions profondes qui nous animent. Il doit exalter la vérité. Ton œuvre interactive est trop souvent limitée à l'improvisation pour atteindre une réelle profondeur. Par conséquent, je t'en prie génial Sophocle, reviens à tes anciens amours! Oblige-nous par la magie du théâtre à subir le destin effroyable d'Antigone!

Sophocle

Saisis-tu l'ampleur de l'opprobre que tu craches comme un venin sur moi! Voilà à l'instant même mon public qui t'acclame en héros alors que tu es dans mon propre théâtre. Je suis couvert de honte...

Mais Plancton l'Ancien restait droit et implacable. La mine sévère, il fixait Sophocle droit dans les yeux.

Sophocle (d'un ton dramatique)

Je suis ton prisonnier, tu vas me mettre à mort; que te faut-il de plus?

Plancton

Rien. Ce châtiment me satisfait.

Bibliographie

- Aristote. 1990. *Poétique*. Paris : Éditions des Belles Lettres. Coll. Le Livre de poche. 216 pages.
- Barthes, Roland et al. 1981. *L'Analyse structurale du récit*. Paris: Éditions du Seuil 178 pages.
- Bremond, Claude. 1973. *Logique du récit*. Paris: Éditions du Seuil. 349 pages.
- Boal, Augusto. 1977. *Théâtre de l'opprimé*. Paris : Librairie François Maspero. Coll. Malgré tout. 209 pages.
- Breton, Philippe et Serge Proulx. 1994. *L'Explosion de la communication : La naissance d'une nouvelle idéologie*. Québec : Éditions Boréal. Coll. La Découverte. 340 pages.
- de Troyes, Chrétien. 1974. *Perceval ou le Roman du Graal*. Saint-Amand (Cher) : Éditions Gallimard, Coll. Folio. 376 pages.
- Forest, Fred. 1998. *Pour un art actuel, l'art à l'heure de l'Internet*. Paris : L'Harmattan. 267 pages.
- Greimas, Algirdas Julien. 1995. *Sémantique structurale. Recherche de Méthode*. Paris: Presse universitaire de France. 262 pages.
- Hooks, Ed. 2003. *Acting for Animators: A Complete Guide to Performance Animation*. Reed Elsevier Incorporated. 130 pages.
- Lalande, André. 1928. *Vocabulaire technique et critique de la philosophie*. Paris: Librairie Félix Alcan. 975 pages.
- Le Duc, Violet. 1995. *Encyclopédie médiévale*. Inter-Livres. 720 pages.
- Lévy, Pierre. 1992. *De la programmation considérée comme un des beaux-art*. Paris : Éditions La Découverte. Coll. Textes à l'appui. 245 pages.
- Lévy-Moreno, Jacob. 1984. *Théâtre de la spontanéité*. Paris : Éditions Épi. 172 pages.
- Malory, Sir Thomas. 2002. *Le Roman du Roi Arthur et de ses chevaliers de la Table ronde*(Titre original : *Le morte d'Arthur*). Traduit en français par Pierre Goubert. Saint-Amand-Montrond (Cher) : L'Atalante. 1070 pages.
- Markale, Jean. 1989. *Brocéliande et l'énigme du Graal*. Paris : Pygmalion. 320 pages.

Mucchielli, Alex. 1995. *Les jeux de rôles*. Montpellier, France : Éditions des Presses Universitaires de France. Coll. Que sais-je. 126 pages.

Poole, Steven. 2000. *Trigger Happy : Video Games and the Entertainment Revolution*. Arcade Publishing. 256 pages.

Saltzman, Marc. 2000. *Game design: Secrets of the Sages 2nd edition*. Marc Saltzman Editions. 512 pages.

Stafford, Greg. 1990, *Pendragon : Le jeu de rôle dans la Bretagne légendaire*. France : Oriflam. 237 pages.